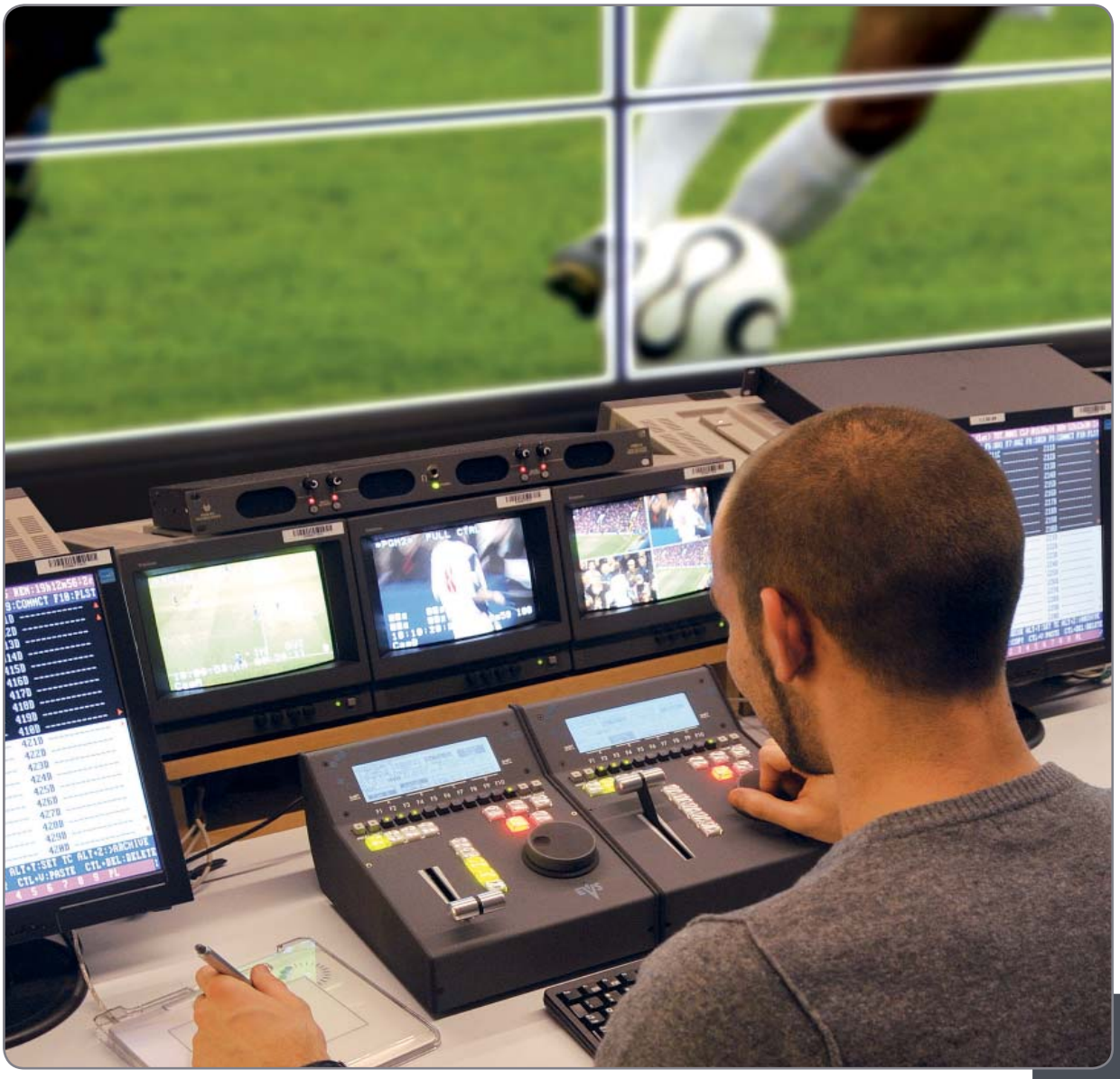
Manuel de l'opérateur

Version 10.03 - Juillet 2010

Multicam (LSM)



Live Slow Motion & Super Slow Motion

Production des meilleures séquences
d'événements et rediffusion instantanée

EVS

Copyright

EVS Broadcast Equipment – Copyright © 2002-2010. Tous droits réservés.

Limitation de responsabilité

Les informations contenues dans le présent manuel sont fournies à titre purement indicatif et peuvent être modifiées sans préavis. Bien que tout ait été mis en œuvre pour garantir l'exactitude et la fiabilité des informations de ce manuel de l'utilisateur, EVS Broadcast Equipment ne peut être tenue responsable des imprécisions ou des erreurs éventuelles qu'il comporterait.

Commentaires

Vos commentaires nous sont utiles pour améliorer la qualité de la documentation destinée aux utilisateurs. N'hésitez pas à nous envoyer un e-mail pour nous communiquer des améliorations possibles ou nous signaler toute erreur ou imprécision relevée dans le manuel à l'adresse doc@evs.tv.

CONTACTS RÉGIONAUX

L'adresse et le numéro de téléphone du siège d'EVS figurent dans le menu **Help > About** de l'interface utilisateur.

Vous trouverez la liste complète des adresses et numéros de téléphone des succursales sur le site web d'EVS, à la page suivante :

http://www.evs.tv/Europe,+Middle+East+Africa/English/Contact-us/Contact-Us/Regional-contacts-new-/page.aspx/2038

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES II
NOUVEAUTÉS 1
PRÉSENTATION 2
1. CONFIGURATION INITIALE 3
1.1 SÉLECTION D'UNE APPLICATION 3
1.2 CONFIGURATION À L'AIDE DU REMOTE LSM 4
2. COMMANDE À DISTANCE (REMOTE) 5
2.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE 5
2.2 COULEURS DES VOYANTS 7
2.3 TOUCHES DE FONCTION F_ 8
2.4 TOUCHES MULTIFONCTIONS 8
2.5 OUTILS DE NAVIGATION 9
2.5.1 JOG 9
2.5.2 LEVER (T-BAR) 10
3. MENU PRINCIPAL 11
4. FONCTIONNEMENT DU REMOTE 14
4.1 OPÉRATIONS 14
4.1.1 RECORD (ENREGISTRER) 14
4.1.2 MARK (MARQUER) 14
4.1.3 LAST CUE (DERNIERE MARQUE) 14
4.1.4 PLAY (LIRE) 14
4.1.5 IN 15
4.1.6 OUT 15
4.1.7 JOG 15
4.1.8 FAST JOG (NAVIGATION RAPIDE) 16
4.1.9 LEVER (T-BAR) 16
4.1.10 PLST (PLAYLIST) 16
4.1.11 BROWSE (PARCOURIR) 17
4.1.12 INSERT (INSERER) 17
4.1.13 ENTER (ENTREE) 17
4.1.14 MENU 17
4.1.15 CLEAR (EFFACER) 17
4.1.16 NETWORK (RESEAU) 18
4.1.17 GOTO TC (ACCEDER AU TC) 18
4.1.18 GOTO IN/GOTO OUT 19
4.1.19 LOOP (BOUCLAGE) 19
4.1.20 RETURN (RETOUR) 20
4.1.21 PAGE 20
4.1.22 Redémarrage du système à partir du Remote EVS 20
4.2 SÉLECTION DE BANQUES DE CLIPS ET DE PLAYLISTS 21
4.3 HIÉRARCHIE AU NIVEAU DE LA NUMÉROTATION DES CLIPS 22

5. MODE DE CONTRÔLE 23
5.1 MODE LIVE « E2E » (DIRECT) 23
5.2 MODE SEARCH (RECHERCHE) 23
5.3 MODE PLAYBACK (LECTURE) 23
5.4 MODE SYNCHRONISATION (SWITCH TO IN) 24
5.5 DÉFINITION DE CANAUX PRINCIPAUX ET CONTRÔLÉS 24
5.5.1 Canal contrôlé 24
5.5.2 Canal principal 25
5.6 MODE PREFERENCE (PREF) 25
5.7 CONTRÔLEUR SECONDAIRE 25
5.7.1 Introduction 25
5.7.2 Interactions entre IPDirector et Multicam 26
6. MODE PGM-PRV 27
6.1 1PGM+PRV (TOUCHE A DANS LE MENU PRINCIPAL) 27
6.1.1 Menu secondaire 27
6.1.2 Menu opérationnel 29
6.2 CONTRÔLE TOTAL ET CONTRÔLE AU T-BAR 31
7. MODE MULTI-PGM 32
7.1 MODES 1/2/3 PGM (TOUCHE A OU B DANS LE MENU PRINCIPAL) 32
7.1.1 Menu secondaire 32
7.1.2 Menu opérationnel 33
8. RETARD VIDÉO 36
9. GESTION DES CLIPS 38
9.1 INTRODUCTION 38
9.1.1 Structure d'un clip 38
9.1.2 Disponibilité des clips sur les disques 39
9.2 UTILISATION DU REMOTE EVS 39
9.2.1 Créer un clip 39
9.2.2 Stockage d'un clip 40
9.2.3 Rappel d'un clip 41
9.2.4 Relecture d'un clip 42
9.2.5 Rappel et relecture d'un clip grandissant 42
9.2.6 Suppression de clips 43
9.2.7 Copie ou déplacement de clips 44
9.2.8 Menu secondaire en mode Clip 46
9.2.9 Rechercher des clips par timecode 50
9.2.10 Raccourcir un Clip 52
9.2.11 Redéfinition du timecode d'un clip 52
9.2.12 Sauvegarder tous les clips/playlists 53
9.3 UTILISATION DE L'ÉCRAN CLIP 53
9.3.1 Ecran Clip – vue standard 54
9.3.2 Barre de titre 54
9.3.3 Barre de fonctions 54
9.3.4 Zone d'information des clips 57
9.3.5 Zone de gestion des clips 58
9.3.6 Sélection d'un clip à l'aide de la tablette et du stylet 60

9.3.7 Sélection d'un clip à l'aide du clavier....60
9.3.8 Nommer un clip....61
9.3.9 Modifier la caméra principale d'un clip....61
9.3.10 Rappel d'un clip....62
9.3.11 Annuler une copie stockée sur le réseau à partir de l'écran VGA....62
9.3.12 Redéfinir le timecode du clip actif....63
9.3.13 Déplacement et copie des clips....64
9.3.14 Ecran Clip – Vue étendue....66
9.4 UTILISATION DU PANNEAU DE COMMANDE....67
9.4.1 Panneau de commande – section inférieure....67
9.4.2 Panneau de commande – section supérieure....67
9.4.3 Panneau de commande lecteur....68
9.4.4 Panneau de commande enregistreur....71
10. GESTION DES MOTS CLÉS....73
10.1 CRÉATION ET SÉLECTION DU FICHIER DE MOTS CLÉS....73
10.1.1 Création du fichier de mots clés à partir d'un ordinateur....74
10.1.2 Sélection du fichier de mots clés actif....75
10.1.3 Modification du fichier de mots clés à partir de l'application Multicam....75
10.2 ATTRIBUTION DE MOTS CLÉS À L'AIDE DE L'ÉCRAN VGA....77
10.2.1 Fenêtres des mots clés....77
10.2.2 Attribuer un mot clé à un clip....78
10.2.3 Effacer un mot clé avec le clavier....78
10.2.4 Effacer un mot clé avec le stylet....78
10.2.5 Modifier le classement du clip actif à l'aide du clavier....78
10.2.6 Modifier le classement du clip actif à l'aide du clavier....78
10.2.7 Effacer tous les clips et le classement d'un clip....79
10.2.8 Nommer un clip à l'aide de mots clés....79
10.3 RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNÉES À L'AIDE DE L'ÉCRAN VGA....79
10.3.1 Fenêtre de recherche....79
10.3.2 Critères et options de recherche....80
10.3.3 Suppression des mots clés dans les critères de recherche....82
10.3.4 Résultats de la recherche....83
10.4 ATTRIBUTION DE MOTS CLÉS À L'AIDE DU REMOTE EVS....85
10.4.1 Paramètres des mots clés....85
10.4.2 Assignation des mots clés en mode LIST....85
10.4.3 Attribution de mots clés en mode NUMERIC....87
10.5 RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNÉES À L'AIDE DU REMOTE EVS....87
11. GESTION DES PLAYLISTS....90
11.1 GÉNÉRALITÉS....90
11.2 MODES PLAYLIST DU REMOTE....91
11.2.1 Introduction....91
11.2.2 Accès au mode Playlist Edit....91
11.2.3 Accès au mode Playlist Playout....92
11.3 AFFICHAGE DANS L'ÉCRAN VGA....92
11.3.1 Ecran VGA de la banque de playlists....92
11.3.2 Ecran VGA Playlist....93
11.4 ACTIVATION ET CHARGEMENT DES PLAYLISTS....94
11.4.1 Activation ou chargement d'une playlist....94

11.4.2 Activer une playlist locale ou distante 94
11.4.3 Rappeler et charger une playlist....95
11.4.4 Quitter le mode Playlist 95
11.5 SUPPRESSION DES PLAYLISTS....95
11.5.1 Supprimer une playlist....95
11.5.2 Supprimer tous les playlists d'une banque....96
11.6 ATTRIBUTION D'UN NOM À UNE PLAYLIST OU À UN ÉLÉMENT D'UNE PLAYLIST....96
11.6.1 Nommer une playlist dans l'écran VGA de la banque de playlists 96
11.6.2 Nommer la playlist active dans l'écran VGA Playlist 97
11.6.3 Nommer l'élément actif dans la playlist chargée 97
11.7 NAVIGATION DANS UNE PLAYLIST....97
11.7.1 Méthodes de navigation possibles 97
11.7.2 Navigation dans une playlist 98
11.7.3 Navigation rapide dans une playlist....98
11.8 FONCTIONS DE LECTURE ASSOCIÉES AUX PLAYLISTS....98
11.8.1 Lecture d'une playlist 98
11.8.2 Fonctions disponibles dans l'écran VGA Playlist....99
11.8.3 Fonctions disponibles sur le Remote en mode Playlist Playout 100
11.9 PRÉSENTATION DES FONCTIONS DE MONTAGE EN MODE PLAYLIST EDIT....101
11.9.1 Menu principal du mode Playlist Edit 101
11.9.2 Menu secondaire du mode Playlist Edit 102
11.10 AJOUT ET REMPLACEMENT DE CLIPS DANS UNE PLAYLIST....103
11.10.1 Méthodes possibles pour l'ajout de clips....103
11.10.2 Modification d'une playlist distante....104
11.10.3 Ajouter rapidement des clips à la playlist active....104
11.10.4 Insérer des clips dans une playlist 104
11.10.5 Insérer le résultat d'une recherche de clips dans une playlist 105
11.10.6 Insertion de clips grandissants à la fin de la playlist active 106
11.10.7 Supprimer des éléments d'une playlist....106
11.10.8 Déplacer un élément au sein d'une playlist....107
11.10.9 Modifier l'angle de prise de vue d'un élément de playlist 107
11.11 COPIE DE PLAYLISTS....108
11.11.1 Introduction 108
11.11.2 Options de copie....108
11.11.3 Opérations de copie possibles....109
11.11.4 Copier une playlist à partir du Remote....109
11.11.5 Copier une playlist dans l'écran VGA Clip....111
11.11.6 Copie de playlists avec des clips à l'antenne 112
11.12 AUTRES FONCTIONS DE MONTAGE DES PLAYLISTS 112
11.12.1 Modifier des clips dans une playlist....112
11.12.2 Trier des éléments de playlist par TC IN....113
11.12.3 Fusionner des playlists....113
11.12.4 Consolidation d'une playlist....113
11.12.5 Génération d'un timecode continu dans une playlist....114
11.13 CLIP AUDIO AUXILIAIRE....115
11.13.1 Introduction 115
11.13.2 Ajouter/supprimer un clip audio auxiliaire à une playlist....115
11.14 EFFETS DE TRANSITION....116
11.14.1 Description....116
11.14.2 Accès aux commandes relatives aux effets de transition....117

11.14.3 Durée par défaut des transitions audio et vidéo 117
11.14.4 Présentation des types d'effet de transition 117
11.14.5 Définir un effet de transition 119
11.15 MONTAGE AUDIO/VIDÉO DÉSYNCHRONE 119
11.15.1 Introduction 119
11.15.2 Activation du mode Split Audio (montage audio/vidéo désynchrone) 120
11.15.3 Affichage à l'écran en mode Split Audio 121
11.15.4 Durée par défaut des transitions audio et vidéo 121
11.15.5 Association des types de transition audio et vidéo 122
11.15.6 Mode par défaut d'extension d'une transition 123
11.15.7 Modification de la durée de l'effet vidéo ou audio 125
11.15.8 Montage « V BASE » 126
11.15.9 Montage « A BASE » 128
11.15.10 Insérer un clip dans une playlist avec une désynchronisation audio 130
11.16 CROISEMENT DES PISTES AUDIO 131
11.16.1 Introduction 131
11.16.2 Activer le mode Audio Swap 131
11.16.3 Croiser des pistes audio en mode auto 131
11.16.4 Permuter des pistes audio en mode manuel 134
11.16.5 Suppression de points de croisement 135
11.16.6 Navigation entre les points de croisement 135
11.17 FONCTION REPLACE (REMPLACER) 135
11.17.1 Introduction 135
11.17.2 Sélection de la fonction Replace 135
11.17.3 Modes Replace Edit et Replace Playback 136
11.17.4 Remplacement avec des points IN/OUT définis ou avec un point IN uniquement 136
11.17.5 Exécuter un remplacement 137
11.17.6 Mode Loop (bouclage) utilisé dans la fonction Replace 138

12. GESTION D'UNE TIMELINE 139

12.1 INTRODUCTION 139
12.1.1 Création d'une timeline 139
12.1.2 Montage sur timeline 139
12.1.3 Lecture de la timeline 140
12.1.4 Conditions d'accès aux timelines 140
12.2 CRÉATION DE TIMELINES 141
12.2.1 Copier une timeline à partir d'une playlist à l'aide du Remote 141
12.2.2 Copier une timeline à partir d'une playlist dans l'écran VGA 141
12.3 COPIE DE TIMELINES 142
12.3.1 Présentation 142
12.4 MODE TIMELINE EDIT 142
12.4.1 Accès au mode Timeline Edit (Montage sur timeline) 142
12.4.2 Contrôle de l'enregistreur 143
12.4.3 Affichage à l'écran (OSD) 143
12.4.4 Informations affichées dans l'écran LCD 143
12.5 MODE TIMELINE PLAYOUT (LECTURE DE TIMELINE) 144
12.5.1 Accès au mode Timeline Playout 144
12.5.2 Affichage à l'écran (OSD) 144
12.5.3 Ecran LCD 144
12.6 OPÉRATIONS DE MONTAGE 145

12.6.1 Extend Overwrite (Etendre-Remplacer) 145
12.6.2 Insert Overwrite (Insérer-Remplacer): 147
12.6.3 Ajouter un clip à la timeline 148

13. UTILISATION DE MULTICAM SUR LE RÉSEAU XNET 149

13.1 INTRODUCTION 149
13.2 DÉCONNEXION DU RÉSEAU XNET 149
13.3 SÉLECTION D'UN SERVEUR SUR LE RÉSEAU XNET 149
13.4 OPÉRATIONS 151
13.4.1 Rappeler/rejouer un clip distant 151
13.4.2 Nommer un clip distant 152
13.4.3 Modifier des points IN/OUT d'un clip distant 152
13.4.4 Insérer des clips distants dans une playlist 152
13.4.5 Lire une playlist avec des clips distants 153
13.4.6 Créer des clips locaux avec des trains d'enregistrement distants 153
13.5 UTILISATION DES CAMÉRAS RÉSEAU MAPPÉES 154

14. MODE PAINT 155

14.1 INTRODUCTION 155
14.2 AFFICHAGE DE LA SORTIE MONITORING EN MODE PAINT 156
14.3 DESCRIPTION DES FONCTIONS 157

15. MODE TARGET (CIBLE) 160

15.1 INTRODUCTION 160
15.2 CRÉATION DU SUIVI DE CIBLE 161
15.2.1 Sélection du type d'objet de tracking 161
15.2.2 Selection d'autres paramètres de l'objet de tracking 161
15.2.3 Mettre en évidence du contenu vidéo 162
15.2.4 Règles d'utilisation des images clés 162
15.3 AFFICHAGE DE LA SORTIE MONITORING EN MODE TARGET 163

16. MODE OFFSIDE LINE (LIGNE DE HORS-JEU) 166

16.1 INTRODUCTION 166
16.1.1 Définition et clé de licence 166
16.1.2 Activation du mode Offside Line 166
16.1.3 Accès au mode Offside Line 166
16.1.4 Présentation des commandes associées à la ligne de hors-jeu 167
16.2 MARQUER UNE LIGNE DE HORS-JEU 168
16.3 MODIFIER UNE LIGNE DE HORS-JEU 169
16.4 LIRE UNE SÉQUENCE DE HORS-JEU 169
16.5 MARQUES ASSOCIÉES À UNE SÉQUENCE DE HORS-JEU 170

17. MODE SPLIT SCREEN 171

17.1.1 Comparaison d'images verticale (V Split) 171
17.1.2 Comparaison d'images horizontale (H Split) 173
17.1.3 Superposition d'images (Split Mix) 174
17.1.4 Mode Auto-Tracking 174

18. MODE HYPERMOTION 175

18.1 INTRODUCTION 175

18.1.1 Définition et clé de licence 175
18.1.2 Activation du mode Hypermotion 175
18.1.3 Accès et sortie du mode Hypermotion 175
18.2 DESCRIPTION DES COMMANDES....176
18.2.1 Menu principal....176
18.2.2 Menu secondaire....176
18.2.3 Commandes principales....177
18.3 CONTRÔLE DE LA CAMÉRA HYPERMOTION À L'AIDE DU REMOTE 178
18.3.1 Définition du nombre de blocs mémoire....178
18.3.2 Procédure générale d'enregistrement et de lecture avec un seul bloc mémoire 179
18.3.3 Procédure générale d'enregistrement et de lecture avec plusieurs blocs mémoire....179
18.3.4 Création d'un clip à partir du contenu enregistré par la caméra Hypermotion....180
19. PROTOCOLES SONY, XTENDD35, ODETICS ET VDCP 181
19.1 PRÉSENTATION DES PROTOCOLES....181
GLOSSAIRE.... 183

Nouveautés

Les modifications associées à de nouvelles fonctionnalités de la version Multicam 10.03 sont répertoriées dans le tableau ci-après et identifiées dans le manuel de l'utilisateur par la présence du logo « Nouveau » dans la marge.

Mises à jour pour Multicam version 10.03	
Section 2.1	La touche TAKE en mode 2 PGM permet de permuter le contenu chargé sur les PGM.
Section 5.7.2	Modification des interactions entre IPDP et Multicam concernant le montage de playlist et sur timeline
Section 9.2.5	Le LED de clip ne clignote plus pour les clips grandissants lorsque le point OUT est défini sur le serveur EVS.
Section 9.2.6	Suppression de tous les clips non protégés d'une banque de clips
Section 9.2.8	Fonction Push également disponible avec les machines cibles du réseau GigE
Section 9.3.13	Copie locale d'un clip en mode Short possible sur l'écran VGA à l'aide de la combinaison de touche CTRL+SHIFT+V
Section 11.5.2	Suppression de toutes les playlists/timelines d'une banque de playlists
Section 11.10.9	Modification de l'angle de prise de vue d'un clip de playlist
Section 11.14.4	Nouveaux types d'effets de transition : Effets Cut to fade, Fade to cut et V fade.
Section 11.12.2	Tri des éléments de playlist par TC du point IN
Section 18.2.3	Hypermotion : Modification du comportement de la touche Last Cue Nouvelle commande SHIFT-Play

Présentation

Conçu pour familiariser l'opérateur avec le logiciel Multicam des serveurs Haute Définition ou Définition Standard d'EVS, ainsi qu'avec son panneau de commande à distance (Remote), le présent manuel lui permettra de maîtriser rapidement et correctement les opérations de base.

Les fonctions de gestion des clips et des playlists permettent le stockage de plus de 5400 clips sur un serveur et bien évidemment, la relecture de l'ensemble ou d'une partie d'entre eux. Une playlist correspond à une liste de clips (90 playlists peuvent être créées) comportant des transitions vidéo et audio.

L'option réseau XNet interconnecte des serveurs XNet et d'autres machines dans un environnement de production entièrement intégré. Tout clip enregistré par un serveur du réseau peut être exploité directement par n'importe quel opérateur, en vue de son montage ou de sa diffusion.

L'option SPLITSCREEN (effet de comparaison d'images horizontales, verticales ou effet de superposition d'images) affiche simultanément deux actions synchronisées côte à côte sur la sortie principale du programme.

L'option PAINT (Telestrator) dessine et incruste sur les images enregistrées. Il est ainsi possible d'analyser certaines actions sportives à l'aide de cercles, de flèches et de traits de couleur.

L'option TARGET TRACK suit une cible en insérant un cercle, un carré ou une ellipse en surbrillance, et permet d'agrandir la partie qui est sélectionnée sur les images enregistrées.

L'option OFFSIDE LINE permet de dessiner la ligne ou la zone de hors-jeu en appliquant un ombrage à une partie du terrain.

1. Configuration initiale

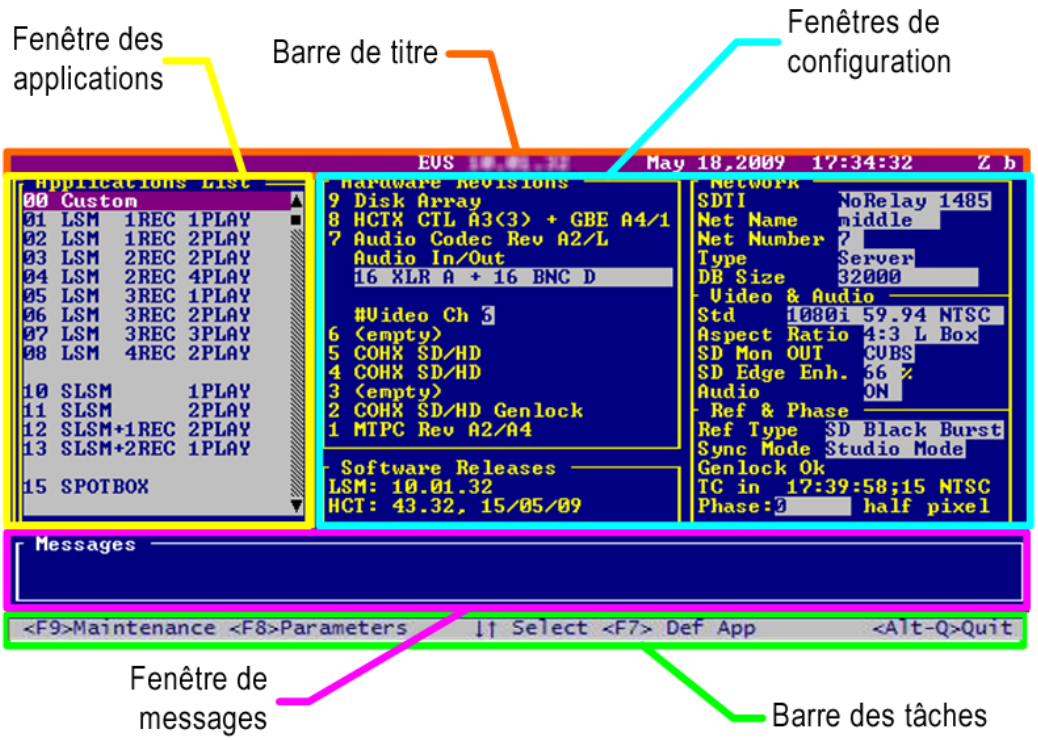
1.1 SÉLECTION D'UNE APPLICATION

Le logiciel EVS est employé à des fins de configuration et de maintenance. Il sert également à sélectionner le type de configuration d'application requise dans la mesure où les enregistreurs sur disque EVS ont la possibilité d'exécuter plusieurs configurations (LSM 2REC 4PLAY, LSM 3REC 3PLAY, LSM 4 REC 2 PLAY, SLSM, SLSM+1REC, etc.). Dans le module AVCFG associé, vous pouvez également définir la configuration de canaux à utiliser ainsi que plusieurs paramètres audio et vidéo.

Lors de la mise sous tension de l'ordinateur central (mainframe) EVS, la première étape avant le démarrage du logiciel EVS est la séquence de démarrage de l'ordinateur :

- Dans le cas où une application par défaut a été préalablement sélectionnée, elle démarre automatiquement après quelques secondes si vous n'appuyez sur aucune touche.
- Si aucune application par défaut n'a été définie ou si vous appuyez sur la barre d'espace, le système reste dans menu principal EVS et attend la commande suivante de l'opérateur.

Pour consulter des informations détaillées sur le menu EVS, reportez-vous au manuel de référence technique XT (logiciel).



1.2 CONFIGURATION À L'AIDE DU REMOTE LSM

Avant de commencer à utiliser l'application Multicam en mode Multicam LSM, vous devez vérifier que les paramètres sont correctement définis dans le menu Setup du Remote et dans le module Setup Configuration de l'application Multicam. Les nouveaux paramètres sont enregistrés dès qu'ils sont modifiés.

Important

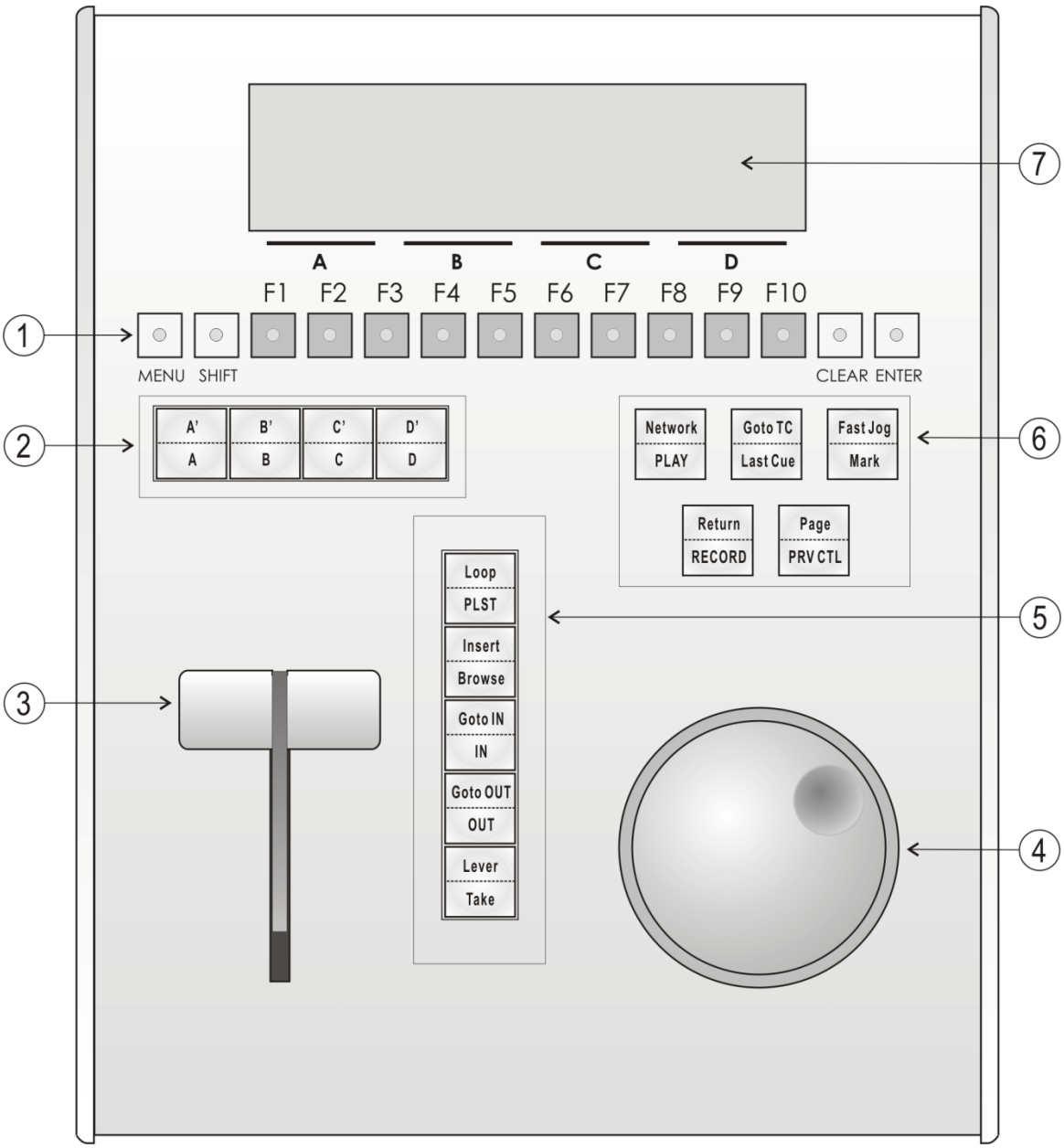
Avant d'utiliser l'application Multicam, l'opérateur doit accéder au menu Setup afin d'y définir tous les paramètres requis. Si des clips sont stockés avec certains paramètres et que l'opérateur souhaite les modifier par la suite, les modifications ne seront pas appliquées aux clips et playlists existants. Il est donc primordial de commencer par configurer ces paramètres.

Le manuel de configuration de Multicam propose une description détaillée de tous les paramètres qui peuvent être définis sur le Remote.

2. Commande à distance (Remote)

2.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La figure ci-dessous fournit une image du Remote ainsi qu'une brève description des zones qu'il contient.



Remarque

Les touches opérationnelles comportent des fonctions PRINCIPALES et SECONDAIRES, et sont divisées en sections inférieures et supérieures. En appuyant sur le bouton SHIFT, vous accédez aux fonctions secondaires.

1. Touches de fonction F_ — Touches multifonctions.
2. Touches multifonctions — En association avec l'écran LCD, elles permettent à l'opérateur d'entrer dans l'application Multicam.
3. T-Bar — Enclenche un ralenti, un recalage, une lecture d'un clip ou d'une playlist (listes de clips).
4. Jog — Permet de recaler de façon précise l'enregistreur sur disque.
5. Bloc opérationnel 1

PLST (PLAYLIST)	Entre dans le mode Playlist
LOOP (Boucle)	Cette option enregistre la sortie principale (PGM1) sur la première entrée (CAM A) du Multicam.
BROWSE (PARCOURIR)	Permet de parcourir les clips, les playlists et les marques.
INSERT (INSERER)	En mode Playlist, permet d'insérer des clips dans une playlist.
IN	Définit un point IN (marque d'entrée) sur la position active.
GOTO IN (ACCEDER AU POINT IN)	Se place sur le point IN défini.
OUT	Définit un point OUT (marque de sortie) sur la position active.
GOTO OUT (ACCEDER AU POINT OUT)	Se place sur le point OUT défini.
TAKE (CAPTURER)	En mode PGM+PRV, cette touche permet de permuter les caméras sur les sorties PGM et PRV. En mode Multi-PGM, cette touche permet de basculer entre les modes de sélection CAM et PGM. En mode 2 PGM, lorsque les deux PGM sont sélectionnés sur le Remote et que vous appuyez sur cette touche, le contenu chargé sur PGM1 est permuté avec le contenu chargé sur PGM2, et inversément. En mode Playlist Edit (Montage de playlist), cette touche permet d'insérer dans la playlist active le clip chargé sur le canal PRV.
LEVER (T-BAR)	Bascule la plage de vitesse du T-Bar en mode secondaire (consultez la section relative au menu Setup pour la sélection d'une plage de vitesse).

Nouveau

6. Bloc opérationnel 2

PLAY (LIRE)	Démarre la lecture.
NETWORK (RESEAU)	Permet d'accéder au menu XNet (pour se connecter aux autres serveurs du réseau).
LAST CUE (DERNIERE MARQUE)	Recale le serveur EVS sur la marque précédente.
GOTO TC (ACCEDER AU TC)	Permet de saisir le timecode (code temporel) à l'aide des touches « F ».
FAST JOG (NAVIGATION RAPIDE)	Utilisé avec le Jog, permet un recalage manuel plus rapide. Ce mode est automatiquement arrêté après les commandes PLAY/LIVE (Lecture/Direct).
MARK (MARQUER)	Permet d'introduire une marque réutilisable (256 points par cycle).
RECORD (ENREGISTRER)	Démarre le mode « E2E ».
RETURN (RETOUR)	Quand un clip est chargé, permet à l'opérateur de revenir à la même image à l'intérieur du train d'enregistrement, si elle existe toujours.
PRV CTL	Active/désactive le mode Preview Control.
PAGE	Sélectionne la page de clips active (1 à 10).

7. Ecran LCD — Indique l'état actuel du système.

2.2 COULEURS DES VOYANTS

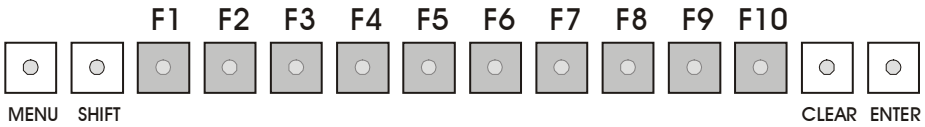
Une touche sélectionnée s'allume en rouge.

Lorsqu'une touche devient verte, cela signifie qu'il existe une valeur en rapport avec cette touche.

Exemple : touches F1 à F0

- Témoin vert : un clip est stocké en association avec la touche.
- Témoin vert clignotant : un clip est en cours de création.
- Témoin rouge : le clip associé à la touche est en cours de lecture ou prêt à l'être.
- Témoin rouge clignotant : un clip est en cours de suppression (en mode réseau).

2.3 TOUCHES DE FONCTION F_

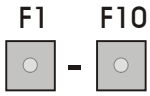


Ce bouton permet d'accéder au menu secondaire. Il sert également de touche d'annulation dans certains messages demandant confirmation.

Remarque : la combinaison SHIFT + MENU permet de retourner au menu principal.

Permet d'utiliser les fonctions secondaires des touches.

Remarque : même si vous cessez d'appuyer sur cette touche, elle demeure active jusqu'au moment où une autre touche est enfoncée.



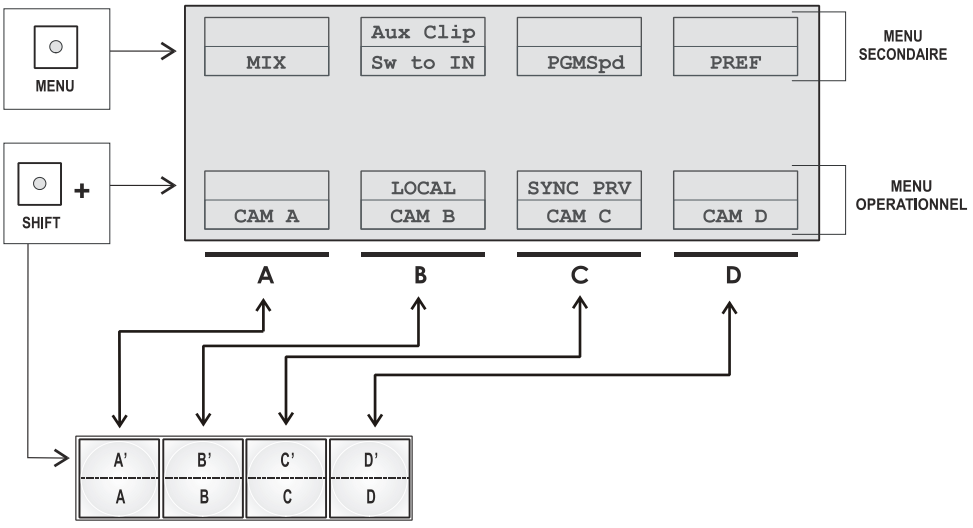
Stocke ou rappelle des clips, rappelle les playlists et permet de saisir les données de timecode.

Touche multifonction destinée à effacer les clips ou les playlists, ainsi que les points IN/OUT.

Permet d'ajouter des clips à la fin de la playlist active et de valider d'autres options et messages.

2.4 TOUCHES MULTIFONCTIONS

Les touches multifonctions comportent des fonctions PRINCIPALES et SECONDAIRES, et sont divisées en deux sections : inférieure et supérieure.



L'écran LCD est divisé en deux menus.

- Pour accéder aux fonctions secondaires du menu opérationnel (de A' à D'), appuyez sur la touche SHIFT.
- Pour accéder au menu secondaire, appuyez sur la touche MENU du Remote. Le menu secondaire permet de définir des paramètres rarement modifiés sans devoir retourner dans le menu Setup (Configuration).
- Pour revenir au menu opérationnel, appuyez à nouveau sur la touche MENU.
- Pour retourner au menu principal du Multicam, appuyez sur SHIFT + MENU.

2.5 OUTILS DE NAVIGATION

2.5.1 JOG

Le JOG permet à l'opérateur de travailler en mode Search (Recherche) et de choisir avec précision le point IN ou le point OUT. Faites tourner le Jog dans le sens des aiguilles d'une montre pour effectuer une recherche en avant et dans le sens contraire pour une recherche en arrière. Un tour complet du Jog correspond à un saut d'environ 35 images. Vous pouvez multiplier ce nombre en activant le mode Fast (Rapide). Le facteur de multiplication est configuré dans le menu Setup (Configuration).

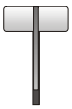
Remarque

Le jog permet également d'effectuer les opérations suivantes :

- Définir des paramètres dans le menu Setup Pour plus d'informations, référez-vous à la section relative au menu Setup.
- Parcourir la base de données des clips, les clips de la playlist active ou les marques créées. Pour plus d'informations, référez-vous à l'explication de la fonction BROWSE (Parcourir).

Le Jog est actif en permanence lorsque le système est en mode Play & Record (Lecture et Enregistrement).

2.5.2 LEVER (T-BAR)

Le T-Bar  permet de démarrer la lecture ou de modifier la vitesse de ralenti. Il existe deux modes de fonctionnement.

Dans ce mode, la plage du T-Bar varie entre 0 et 100 %.

Plusieurs plages sont disponibles pour lire du contenu de –400 % à 400 % (reportez-vous à la section relative au menu Setup - page 6.1 - F5 pour la sélection d'une plage).

Pour accéder à cette seconde plage de vitesse, appuyez sur SHIFT + LEVER depuis le Remote.

Remarque

En cas de lecture de contenu SD SUPER MOTION sur le canal principal, la plage du T-Bar a un palier plus important à 33 %.

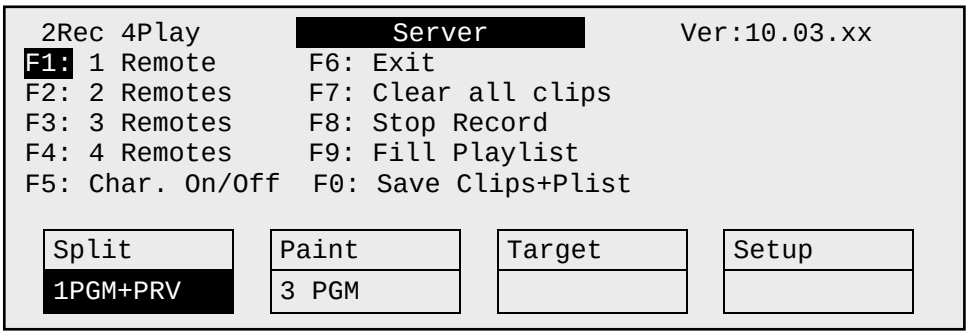
En mode HD SUPER MOTION, le palier se trouve à 33 % ou 50 % en fonction de la caméra.

Le T-Bar permet également de régler la vitesse, ainsi que le type d'effet et sa durée en mode Playlist Edit (Montage de playlist).

3. Menu principal

INTRODUCTION

Après le démarrage du système Multicam, l'écran LCD du panneau de commande (Remote) affiche le menu principal :



Le menu principal comporte des commandes spéciales pour les touches de fonctions (touches F_), comme indiqué dans la figure ci-dessus, ainsi que des options associées aux touches multifonctions pour accéder aux modes 1PGM, 1PGM+PRV, 2PGM, ou 3PGM (le cas échéant) ou pour accéder au menu Setup qui permet de configurer votre Remote ou d'ajouter des fonctions spéciales à votre application.

Remarque

Lorsque 2 canaux sont disponibles pour le 1er Remote, la touche B affiche 2 PGM. Si 3 canaux sont disponibles, la touche B affiche 3 PGM.

PROCÉDURE : RETOURNER DANS LE MENU PRINCIPAL

Appuyez sur les touches SHIFT + MENU du premier Remote pour revenir au menu principal et ce, à partir de n'importe quelle section de l'application à l'exception du mode Playlist.

TOUCHES DE FONCTION DANS LE MENU PRINCIPAL

Sélectionnez la touche de fonction (touche_F) correspondante, puis appuyez sur ENTER afin de valider la sélection.

Touche de fonction	Utilisation
F1 à F4	Il est possible d'utiliser le système Multicam avec 1, 2, 3 ou 4 Remotes EVS. En fonction du nombre de canaux de lecture disponibles dans la configuration active, le menu principal propose les modes 1, 2, 3 ou 4 Remotes.
F1 : 1 Remote	Un seul Remote est utilisé dans cette configuration.
F2 : 2 Remotes	Deux Remotes sont utilisés dans cette configuration. Si 4 canaux de lecture sont disponibles, vous avez le choix entre 2 configurations lorsque vous sélectionnez le mode 2 Remotes : • 2 canaux de lecture pour chaque Remote : Dans cette configuration, chaque Remote peut sélectionner le mode PGM+PRV ou le mode 2PGM. Chaque Remote peut gérer des transitions vidéo (cut, fondu enchaîné, volet) en modes PGM+PRV et Playlist. • 3 canaux de lecture pour le 1er Remote et 1 canal de lecture pour le second Remote. Dans cette configuration, le 1er Remote peut sélectionner le mode PGM+PRV ou le mode 3PGM, et gérer des transitions vidéo. Le 2ème Remote est contraint de fonctionner en mode 1PGM et peut uniquement gérer des transitions Cut.
F3 : 3 Remotes	Trois Remotes sont utilisés dans cette configuration.
F4 : 4 Remotes	Quatre Remotes sont utilisés dans cette configuration.
F5 : Char. On/Off	Active ou désactive l'affichage à l'écran (timecode, ID du clip,…) sur les sorties monitoring.
F6 : Exit	Permet de quitter le logiciel Multicam et de retourner au menu EVS.
F7 : Clear all clips	Efface tous les clips. Tous les clips sont définitivement supprimés. Cette commande doit être obligatoirement confirmée. Pour plus d'informations sur cette commande, référez-vous à la section 9.2.6 « Suppression de clips », page 43. Remarque : Cette commande est différente de la commande Clear Video Disks (Nettoyer les disques vidéo) du menu Maintenance. Pour effacer complètement le serveur, c.-à-d. effacer tous les clips, y compris les clips protégés, vous devez utiliser Clear Video Disks en lieu et place de Clear all clips.

Touche de fonction	Utilisation
F8 : Stop Record	Interrompt l'enregistrement. La touche REC est désactivée et la touche de fonction F8 sert désormais à redémarrer l'enregistrement.
F9 : Fill Playlist	Il s'agit d'une fonction qui permet « d'insérer » tous les clips à la fin de la playlist active. L'opérateur peut ainsi enregistrer tout le contenu sur une bande, en guise de sauvegarde, à la fin d'une émission. Dans le menu Setup, vous pouvez sélectionner les angles de prise de vue à inclure dans la fonction Fill Playlist (Remplir la playlist). Si vos clips sont actuellement connectés à un autre serveur du réseau, les clips de ce serveur seront ajoutés à votre playlist active. Assurez-vous que la playlist sélectionnée est vide. Cette fonction ajoute les clips à la fin d'une playlist existante.

Important

Pour garantir la validité des données et des clips préalablement sauvegardés, il est recommandé de respecter la procédure correcte pour quitter l'application : appuyez sur ALT+ Q et ENTER sur le clavier, ou sur F6 puis ENTER sur le Remote. NE METTEZ PAS LE SYSTÈME HORS TENSION LORSQUE L'APPLICATION EST EN COURS D'EXÉCUTION.

4. Fonctionnement du Remote

4.1 OPÉRATIONS

4.1.1 RECORD (ENREGISTRER)

Cette touche s'allume en rouge lorsque le système est en phase d'enregistrement. Si vous appuyez sur cette touche, le système passe en mode E/E (« LIVE ») et démarre l'enregistrement si nécessaire (en fonction des paramètres définis dans le menu Setup). Le mode E/E diffuse en fait des images déjà enregistrées par le système et affiche un retard de 3 images, par rapport à la source entrante, sur toutes les pistes audio et vidéo.

4.1.2 MARK (MARQUER)

Cette fonction marque jusqu'à 256 points de référence (marques) insérés pendant l'enregistrement / la lecture. Les points sont marqués sur le programme LIVE (direct) ou PLAYBACK (lecture) selon la valeur définie dans le menu Setup. Lorsque l'opérateur a marqué 256 points de référence, le point suivant écrase le plus ancien.

4.1.3 LAST CUE (DERNIERE MARQUE)

Cette fonction recale le serveur EVS sur la marque précédente par rapport à la position de timecode active. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le serveur se recale sur la marque précédente, etc. Lorsque vous rappelez une marque, le numéro de la marque s'affiche à l'écran dans le coin supérieur gauche si cette option est activée dans le menu Setup (page 1.1, F4)

4.1.4 PLAY (LIRE)

Cette fonction démarre la lecture. Elle peut également servir à démarrer la lecture de playlists et de clips (voir la commande PLST).

Lorsque le paramètre Pgm Spd/Var Max est désactivé, la vitesse de lecture par défaut est égale à 100 % pour des images standard, 33 % pour des images Super Motion avec une caméra triple vitesse (SD), et 50 % pour des images Super Motion avec une caméra double vitesse (HD).

Quand le paramètre Pgm Spd/Var Max est activé, c'est la valeur définie dans le menu Setup qui est appliquée.

4.1.5 IN

Cette fonction définit le point d'entrée, ou point IN, d'un clip. Le voyant de la touche est de couleur différente selon la situation :

Touche verte	La touche s'allume en vert s'il existe un point IN mais qu'il n'est pas placé sur l'image que vous voyez sur le moniteur.
Touche rouge	La touche s'allume en rouge si l'image à l'antenne est positionnée sur ce point IN. Ce point peut être introduit durant l'enregistrement.
Touche verte ou rouge clignotante	En mode Split Audio (montage audio/vidéo désynchrone), cette touche peut clignoter en vert ou en rouge. Pour plus d'informations, consultez la section 11.15 « Montage audio/vidéo désynchrone », page 119.

4.1.6 OUT

Cette fonction définit le point de sortie, ou point OUT, d'un clip. Elle fonctionne de la même manière que la touche IN.

Remarque

Le point OUT (trame) est toujours exclu. Si vous lisez un clip, la lecture va s'arrêter sur la trame précédant le point OUT marqué par l'opérateur.

Modification des points IN / OUT de clips

Sélectionnez le clip que vous désirez modifier, utilisez le Jog pour positionner l'image sur le nouveau point IN ou OUT, puis marquez à nouveau le ou les point(s) IN ou OUT.

Important

Lorsque des points IN/OUT sont définis et qu'un clip est sauvegardé, le système protège automatiquement en écriture un contenu d'une certaine durée respectivement avant et après les points IN/OUT. Cette durée est définie par l'utilisateur. Ce contenu protégé est désigné par le terme « poignée ». Sa durée peut être définie dans le menu Setup, sous « Guardbands » (page 2, F2).

La durée de la poignée après le point OUT peut être réduite selon la quantité de contenu vidéo/audio disponible lors de la sauvegarde du clip.

4.1.7 JOG

Cette fonction permet de se recaler avec précision sur l'image recherchée.

4.1.8 FAST JOG (NAVIGATION RAPIDE)

Lorsqu'elle est sélectionnée, cette fonction permet une recherche rapide d'images : la vitesse de cette recherche rapide d'image peut être définie dans le menu Setup. Si vous démarrez une lecture ou si vous revenez au mode E2E, le mode Fast Jog est désactivé.

Important

Le Jog est actif en permanence lorsque le système est en mode de lecture et d'enregistrement. Il se désactive automatiquement lorsque vous démarrez une lecture avec la touche PLAY ou avec le T-Bar ou lorsque vous retournez au mode E2E avec le bouton RECORD.

4.1.9 LEVER (T-BAR)

Cette fonction permet un ralenti de 0 à 100 %, et la lecture de contenu de - 100 à + 100 % ou de - 200 à + 200 % lorsque la plage de vitesse secondaire du T-Bar est activée. Le T-Bar a une plage de vitesse linéaire et continue, sauf lorsque du contenu Super Motion est chargé sur le canal principal. Dans ce cas, il existe un palier à 33 % (Super Motion SD) ou à 50 % (Super Motion HD) qui aide l'opérateur à déterminer facilement la vitesse de lecture idéale.

Important

Pour lire du contenu Super Motion au ralenti avec la meilleure qualité d'image possible, il est important que la vitesse de relecture corresponde à la vitesse idéale de ralenti, à savoir 33 % pour le Super Motion SD ou 50 % pour le Super Motion HD. Si la vitesse de relecture est légèrement différente de ces valeurs idéales, les mouvements peuvent paraître saccadés. Il est également possible d'appeler directement ces vitesses idéales en appuyant sur le bouton PLAY lorsque l'élément en cours est une image Super Motion. Vous pouvez obtenir le même résultat par l'intermédiaire des modes PGM Speed et Var Max. Pour une description de ces modes, consultez le chapitre 6 « Mode PGM-PRV », page 27.

4.1.10 PLST (PLAYLIST)

Cette fonction est inactive si la playlist active est vide. Si la playlist active n'est pas vide, une pression de la touche PLST permet d'accéder au mode Playlist Edit (Montage de playlist).

- Lorsque vous appuyez sur PLST en mode Playlist Edit, vous basculez en mode Playlist Diffusion (Diffusion de la Playlist).
- Si vous appuyez sur PLST en mode Playlist Diffusion, vous repositionnez la playlist à son début.
- Si vous appuyez 3 fois de suite sur PLST, elle revient directement au début et est prête à être jouée.

Pour rejouer une playlist recalée, appuyez sur le bouton PLAY. Le système la joue aux vitesses prédéfinies.

4.1.11 BROWSE (PARCOURIR)

Lorsqu'un clip est chargé sur le canal principal et que l"opérateur appuie sur la touche BROWSE, il peut parcourir l'ensemble des clips locaux de la base de données en faisant tourner le Jog.

Lorsqu'une marque a été définie pour l'image en cours sur le canal principal (le voyant du bouton CUE devient rouge), l'opérateur peut parcourir l'ensemble des marques existantes en appuyant sur la touche BROWSE et en tournant le Jog.

Lorsque l'image en cours sur le canal principal n'est ni un clip ni une marque, ou si l'opérateur est en mode Playlist, une pression de la touche BROWSE lui permet de parcourir les clips de la playlist active en tournant le Jog.

4.1.12 INSERT (INSERER)

Cette fonction insère un clip avant ou après (selon la valeur du paramètre définie dans le menu Setup) la position active dans la playlist.

4.1.13 ENTER (ENTREE)

Cette fonction ajoute un clip à la fin de la playlist active. Elle permet également de confirmer la sauvegarde des clips et de valider divers messages et options.

4.1.14 MENU

Cette fonction permet à l'opérateur d'accéder au menu secondaire.

SHIFT+MENU permet d'accéder au menu principal.

Cette touche est également utilisée comme touche ESCAPE (Echappement) pour annuler certains messages et options.

4.1.15 CLEAR (EFFACER)

Cette fonction permet d'effacer des points IN/OUT, des playlists, des clips et des marques.

Remarque

- Pour effacer une marque (CUE), rappelez la marque requise puis appuyez sur les touches CLEAR + MARK.
- Pour effacer toutes les marques : lorsque l'image en cours n'est pas une marque, appuyez sur les touches CLEAR + MARK. Un message apparaît pour confirmer la commande.

4.1.16 NETWORK (RESEAU)

Cette fonction permet d'accéder aux clips et/ou aux trains d'enregistrement d'autres serveurs du réseau. Après avoir sélectionné le serveur, la procédure de sélection des clips et des angles de prises de vue est identique à la sélection de clips sur le système LSM local. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 13 « Utilisation de Multicam sur le réseau XNet », page 149.

4.1.17 GOTO TC (ACCEDER AU TC)

L'option Goto TC permet à l'utilisateur d'accéder à un timecode donné dans le train d'enregistrement ou le clip chargé.

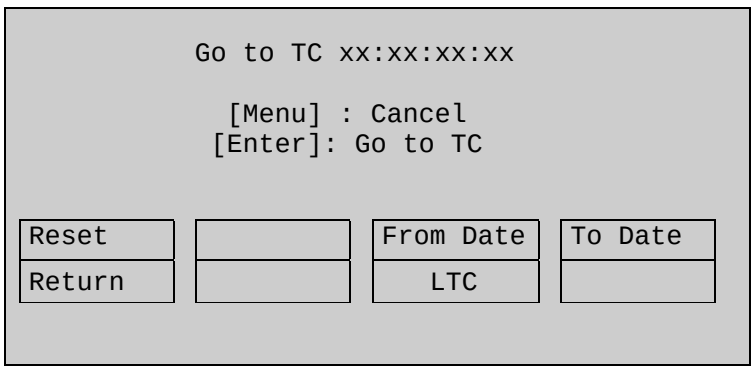
Accéder à un timecode donné

Pour accéder à un timecode donné du train ou du clip chargé, vous pouvez utiliser l'option Goto TC du Remote.

Pour accéder à un timecode donné, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche SHIFT+GOTO TC du Remote.

   La fenêtre GOTO TC s'affiche sur l'écran LSD du Remote :



2. Pour spécifier une date de début de la recherche, appuyez sur SHIFT+C, indiquez la date au format jj/mm/aa à l'aide des touches F1 à F10 et appuyez sur la touche ENTER du Remote.

3. Pour spécifier une date de fin de la recherche, appuyez sur SHIFT+D, indiquez la date au format jj/mm/aa à l'aide des touches F1 à F10 et appuyez sur la touche ENTER du Remote.

4. Pour accéder à un timecode LTC ou USER, appuyez sur C jusqu'à ce que le timecode souhaité s'affiche.

5. Entrez le timecode requis à l'aide des touches de fonction F1 à F10.

   8 chiffres (hh:mm:ss;ff (f=image)) sont affichés sur l'écran LCD du Remote.

   - Si vous indiquez les 8 chiffres, le Multicam accède automatiquement au timecode demandé.
   - Si vous indiquez moins de huit chiffres (les derniers étant des zéros), appuyez sur la touche ENTER du Remote pour valider l'entrée et accéder au timecode requis.

   Dès que vous avez indiqué la valeur appropriée dans le champ GOTO TC, vous la verrez s'afficher correctement sur l'écran LCD du Remote et sur la sortie monitoring. L'affichage du timecode apparaît au centre de l'écran LCD juste au-dessus des options de menu.

6. Appuyez sur la touche ENTER du Remote.

Si le timecode provient de la table LTC, il s'affiche en blanc sur la sortie monitoring.

Si le timecode provient de la table USER TC, il s'affiche en jaune sur la sortie monitoring.

Si rien n'apparaît après avoir confirmé l'entrée de timecode à l'aide de la touche ENTER, cela signifie que l'image correspondante au timecode sélectionné n'est plus présente sur le disque.

Pour quitter la fonction GOTO TC à n'importe quel moment, appuyez sur la touche MENU.

4.1.18 GOTO IN/GOTO OUT

En mode CLIP, cette combinaison de touches permet à l'opérateur d'accéder directement aux points IN/OUT des clips.

4.1.19 LOOP (BOUCLAGE)

Cette fonction active le mode Loop (Bouclage) interne. Lorsque ce mode est activé, la touche clignote en rouge et la mention « LOOP » s'affiche à l'écran des sorties monitoring. En mode Loop, le bouclage doit être raccordé physiquement à la sortie « Clean » HD/SD de PGM1 au connecteur d'entrée Loop In.

Le bouclage porte soit sur les composants audio et vidéo de la sortie PGM1, soit uniquement sur la vidéo, selon la valeur définie pour le paramètre « Internal Loop Mode » dans le menu Setup, p. 2.3, F1). En mode Audio Embedded (intégré), l'audio est toujours réenregistré, quelle que soit la valeur définie pour le paramètre Internal Loop Mode.

Pour quitter le mode Loop, vous devez appuyez de nouveau sur SHIFT+LOOP.

Remarque

Par défaut, l'utilisateur doit connecter la sortie SDI Clean au connecteur Loop In à supposer que l'affichage à l'écran des sorties monitoring ne soit pas désactivé. Si l'utilisateur veut utiliser la sortie monitoring sans affichage de caractères, il doit lancer l'application Multicam avec le paramètre suivant : /LOOP_SDI_MON.

Cette fonction est très utile pour « consolider » des effets et des montages, ou ajouter du son direct, de la musique ou des voix au contenu préalablement enregistré lorsque seule la vidéo est « réinjectée » dans le serveur.

Remarque

Dans le cas d'une lecture à 200 % en mode Loop, la relecture de la séquence réinjectée à 50 % vous permet d'obtenir un « effet film ».

4.1.20 RETURN (RETOUR)

A l'intérieur d'un clip, appuyez sur la touche RETURN pour rester sur la même image mais à l'intérieur du train d'enregistrement et non plus du clip (pour autant que cette image existe toujours dans le train d'enregistrement). Cette fonction est utile lorsqu'un clip est trop court et que vous voulez utiliser du contenu au-delà du point IN ou OUT actif.

4.1.21 PAGE

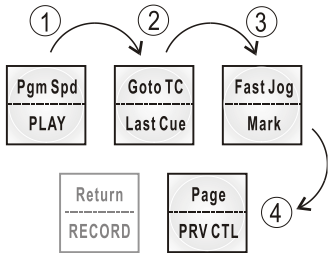
Utilisez cette touche pour sélectionner une nouvelle page de clips. Après avoir appuyé sur la touche SHIFT + PAGE, vous devez appuyer sur une touche F_ pour sélectionner la page correspondante (1 à 10).

4.1.22 REDÉMARRAGE DU SYSTÈME À PARTIR DU REMOTE EVS

« Redémarrage machine »

Il est possible de redémarrer le système à partir du Remote. Souvenez-vous qu'en effectuant cette opération alors que Multicam est toujours en cours d'exécution, l'application Multicam se ferme de façon brutale et vous risquez de perdre jusqu'à une minute du contenu en cours d'enregistrement qui n'est pas encore clippé.

Pour redémarrer, appuyez sur la séquence de touches suivante :



Entre l'étape 3 et l'étape 4, le bouton RECORD va clignoter en vert et le bouton PAGE, en rouge. Si vous appuyez sur le bouton PAGE, vous redémarrez le système. Si vous appuyez sur le bouton RECORD, vous revenez au mode de fonctionnement normal.

« Démarrage logiciel » à partir du clavier

Il est également possible d'effectuer un redémarrage « logiciel » qui permet de fermer le logiciel et de revenir au menu EVS. Dans ce cas, il est possible de sélectionner l'application et de la réexécuter sans devoir redémarrer tout le système. Lorsque vous respectez les étapes de la procédure suivante, le système sauvegarde automatiquement tout le contenu enregistré (trains d'enregistrement, clips, playlists) au moment où vous fermez l'application.

Appuyez sur ALT + Q sur le clavier ou sur F6 dans le menu principal, puis confirmez avec ENTER ou annulez avec ESC. Vous quittez le logiciel Multicam pour revenir au menu EVS.

4.2 SÉLECTION DE BANQUES DE CLIPS ET DE PLAYLISTS

SHIFT + F1 - F9 = BANQUE DE CLIPS

Cette combinaison de touches permet d'accéder aux banques de clips 1 à 9 à l'intérieur de la page des clips (1 à 10).

SHIFT + F1 = BANQUE 1

SHIFT + F2 = BANQUE 2, etc. (jusqu'à la banque 9)

Une fois la banque sélectionnée, appuyez sur les touches F1 – F10 pour appeler les clips correspondants. Si Recall Clip Toggle (Changement de caméras pour le rappel des clips) est activé dans le menu Setup et que vous appuyez plusieurs fois sur la même touche F_, le système appelle successivement tous les angles de prise de vue de ce clip.

Le principe de numérotation des Clips est le suivant :

Exemple : Clip 547

- 5 indique le numéro de page du clip (1 à 10)
- 4 indique la banque de clips (1 à 9)
- 7 fait référence au numéro du clip (1 à 10) à l'intérieur de la banque

Remarque

Pour identifier des clips d'autres serveurs lorsque vous utilisez le réseau XNet SDTI, le numéro du clip est suivi du numéro de la machine sur le réseau, par exemple : Clip 547B/04.

SHIFT + F10 = BANQUE de playlists

Cette combinaison de touches permet d'accéder aux banques des playlists. Chaque page de clips comporte 10 playlists. La sélection à ce stade de F1-F10 appelle la playlist correspondante.

Exemple : Playlist 51

- 5 indique la page de clips
- 1 indique le numéro de la playlist (1 à 10).

Remarque

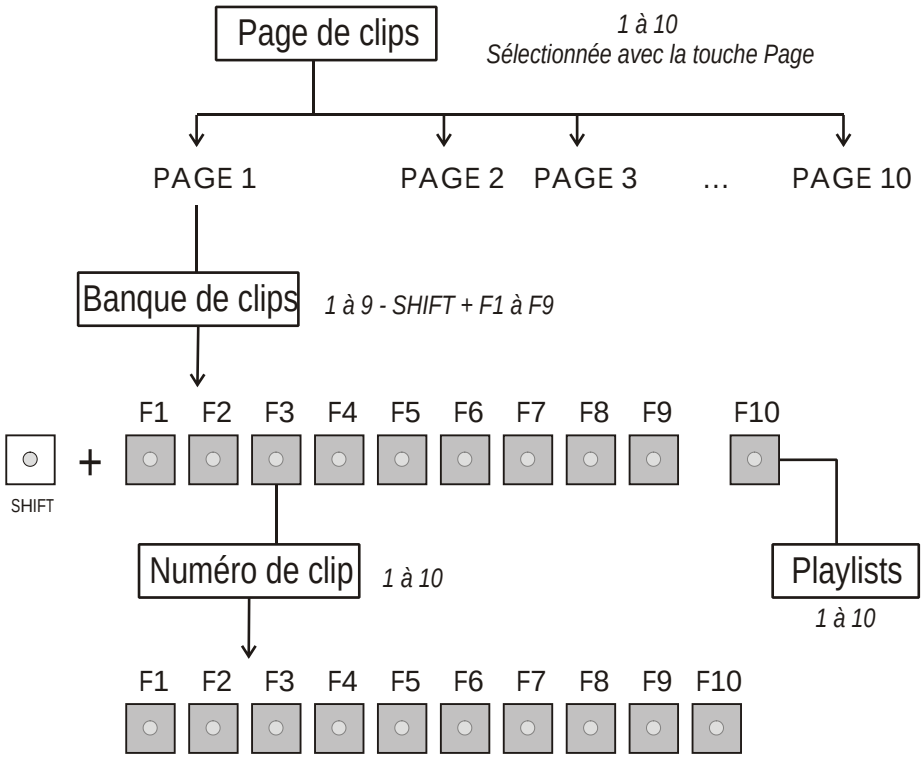
- La banque de playlists de la page 10 n'est pas disponible depuis le Remote EVS car elle est en fait réservée au protocole EVS AVSP (pour les systèmes AirBox et AirEdit).
- Pour identifier des playlists d'autres serveurs lorsque vous utilisez le réseau XNet SDTI, le numéro de la playlist est suivi du numéro de la machine sur le réseau, par exemple : Playlist 51/04.

4.3 HIÉRARCHIE AU NIVEAU DE LA NUMÉROTATION DES CLIPS

Le Multicam peut stocker jusqu'à 900 clips (multipliés par le nombre de caméras) et 100 playlists dans ses bibliothèques. 900 clips avec, pour chaque clip, jusqu'à 6 angles de vue représentent 5 400 clips sur un serveur. Ce nombre s'affiche dans la partie supérieure droite de l'écran de configuration VGA (SHIFT + F2 au clavier).

Si vous utilisez le réseau XNet SDTI, souvenez-vous que le nombre total de clips sur l'ensemble du réseau est limité à 6.000 ou à 16.000, en fonction des paramètres réseau. Ce nombre s'affiche dans la même zone de l'écran de configuration VGA.

La figure suivante représente la hiérarchie du système de numérotation des clips Multicam. L'exemple ci-dessous utilise le numéro de clip « 112 » :



5. Mode de contrôle

Le Multicam peut être configuré en trois modes de base différents, selon les commandes utilisées.

5.1 MODE LIVE « E2E » (DIRECT)

Ce mode, sélectionné lors du démarrage, peut également être activé en appuyant sur la touche RECORD. Le Multicam enregistre le signal d'entrée et le lit en même temps sur la sortie programme.

5.2 MODE SEARCH (RECHERCHE)

Ce mode est sélectionné en tournant le Jog.

Ce mode permet à l'opérateur de rechercher une image, afin de définir des marques ou des clips. En faisant tourner le Jog dans le sens des aiguilles d'une montre, Le Multicam effectue une recherche vers l'avant et dans le sens contraire, une recherche vers l'arrière. Notez que le Multicam n'arrête jamais l'enregistrement pendant la recherche.

5.3 MODE PLAYBACK (LECTURE)

Le mode Playback est activé par un déplacement du T-BAR ou une pression de la touche PLAY.

Le Multicam lit le signal entrant retardé, un clip ou une playlist, au ralenti et continue évidemment d'enregistrer en même temps le signal entrant sur les disques.

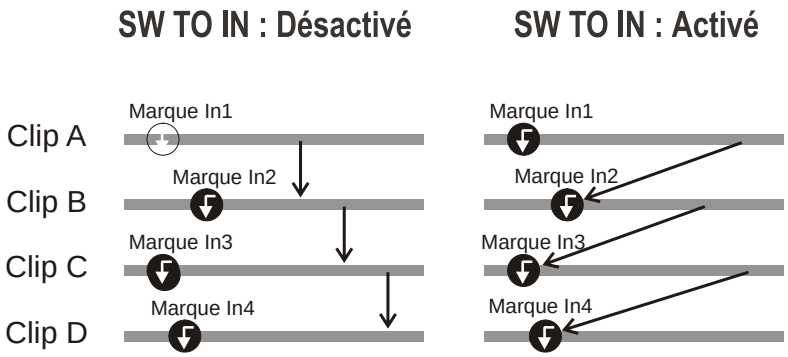
Dès que vous déplacez le T-BAR, Le Multicam commence la lecture à partir de l'image active. La vitesse de lecture est définie par la position du T-BAR. Elle permet de démarrer la lecture d'un ralenti normal ainsi que la lecture d'un clip ou d'une playlist. Durant la lecture, le système n'arrête jamais l'enregistrement.

Chaque opération effectuée sur le Remote avec le Jog ou le T-BAR est associée respectivement au mode Search ou Playback.

5.4 MODE SYNCHRONISATION (SWITCH TO IN)

Si le mode de synchronisation est désactivé (OFF) et que vous souhaitez changer de caméra, Le Multicam accède au même timecode sur la caméra requise. Ce mode permet un changement synchrone de l'angle de prise de vue.

S'il est activé (ON) et que vous souhaitez changer de caméra (en appuyant sur CAM A, CAM B, CAM C ou CAM D dans le menu Multicam), l'application accède à une marque IN prédéfinie.



S'il n'existe pas de marque IN prédéfinie, le Multicam se comporte de la même façon que lorsque le mode Switch to In est désactivé et ce, même si l'écran affiche le paramètre Switch to In ON) car le système ne possède aucune référence à laquelle accéder.

5.5 DÉFINITION DE CANAUX PRINCIPAUX ET CONTRÔLÉS

Important

Les notions de canaux principaux et contrôlés sont très importantes et constamment utilisées dans ce manuel.

5.5.1 CANAL CONTRÔLÉ

Un canal est « contrôlé » lorsque l'opérateur peut le contrôler à l'aide du Jog. Dans ce cas, les mots « FULL CTRL » s'affichent à l'écran de la sortie monitoring de ce canal.

5.5.2 CANAL PRINCIPAL

Le canal principal est le premier canal contrôlé. Il est identifié par la présence d'astérisques de part et d'autre de son nom à l'écran de la sortie monitoring et à l'écran LCD du Remote (exemple : *PGM1*).

Exemples :

- En mode 3PGM, si l'opérateur contrôle PGM2 et PGM3, le canal principal est PGM2.
- En mode PGM+PRV avec PRV CTRL OFF (désactivé), le canal principal est le PGM.
- En mode PGM+PRV avec PRV CTRL ON (activé), le canal principal est le PRV.

5.6 MODE PREFERENCE (PREF)

Lorsque cette option est activée (ON) et qu'un clip est rappelé, la caméra préférentielle s'affiche sur la sortie principale, même si un autre angle de prise de vue a été précédemment chargé sur cette sortie.

La caméra préférentielle est celle qui était activée sur le canal de sortie principal au moment de la création du clip.

La deuxième caméra préférentielle (« caméra secondaire) est celle chargée sur le canal suivant au moment de la création du clip.

Dans l'écran Clip, la première caméra préférentielle est indiquée par un astérisque (111B*) et la seconde caméra préférentielle par un signe égal (111B=).

Lorsque le mode Preference est désactivé, la sortie PGM reste sur la caméra sélectionnée au moment de l'appel du clip.

5.7 CONTRÔLEUR SECONDAIRE

5.7.1 INTRODUCTION

La fonction 2nd CTRL du Remote permet à l'opérateur de permuter le contrôle d'un ou de plusieurs canaux de lecture entre le Remote EVS et un contrôleur tiers.

Les deux contrôleurs reçoivent en permanence l'état du canal/des canaux mais un canal n'est jamais contrôlé que par un seul contrôleur à la fois. On parle, dans ce cas, de mode de contrôle secondaire exclusif. Les contrôleurs secondaires sont définis dans la section 7 du menu Setup du Remote.

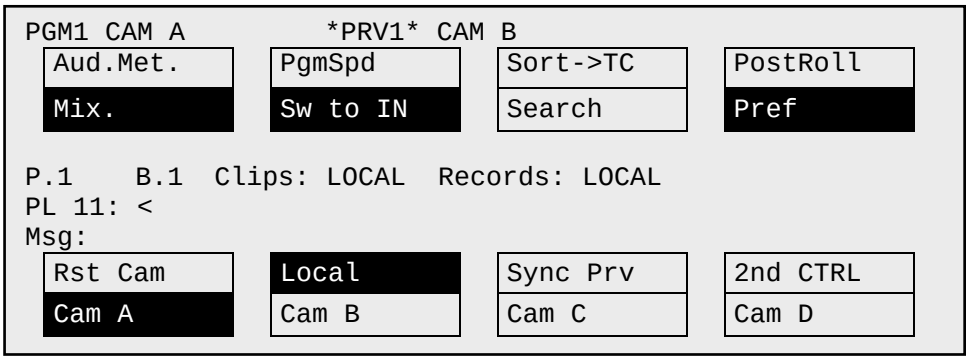
5.7.2 INTERACTIONS ENTRE IPDIRECTOR ET MULTICAM

Lorsqu'un Remote Panel et une application IPDirector partagent le contrôle de certains PGM en mode de contrôle secondaire exclusif, les principes suivants sont d'application :

- Lorsqu'une playlist/timeline est contrôlée par le Remote sur un PGM, elle reste la playlist/timeline active lorsqu'IPDirector prend le contrôle du PGM.
- Lorsqu'une playlist/timeline est contrôlée par IPDirector sur un PGM, elle reste la playlist/timeline active sur le Remote lorsque l'opérateur reprend le contrôle du PGM.
- Lorsque plusieurs playlists/timelines sont contrôlées par IPDirector sur plusieurs PGM et que l'opérateur reprend le contrôle des PGM, la playlist/timeline active sur le Remote est celle qui était active lors du changement de contrôle. En d'autres termes, la playlist/timeline active ne change pas.
- Lorsque la playlist/timeline contrôlée par IPDirector n'est pas visible par le Remote, la playlist/timeline active sur le Remote est celle qui était active lors du changement de contrôle. En d'autres termes, la playlist/timeline active ne change pas.

6. Mode PGM-PRV

6.1 1PGM+PRV (TOUCHE A DANS LE MENU PRINCIPAL)

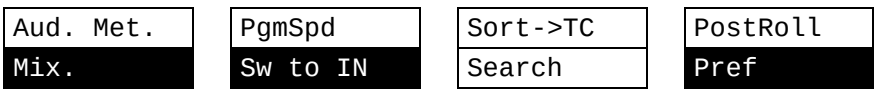


Au moins 2 canaux de lecture doivent être disponibles pour exploiter cette configuration.

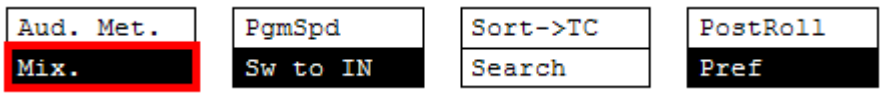
Ce mode permet à l'opérateur de relire des parties de contenu avec ou sans effets de transition entre toutes les sorties. Différentes parties à relire peuvent être assemblées et relues les unes à la suite des autres suivant les commandes de l'opérateur.

L'écran LCD est divisé en deux menus contrôlés par des touches multifonctions (A, B, C, D). Pour accéder au menu supérieur, appuyez sur la touche MENU du Remote.

6.1.1 MENU SECONDAIRE



Mix (Fondu enchaîné) / Wipe L>R (Volet G>D) / Wipe R>L (Volet D>G) / Wipe U>D (Volet H>B) / Wipe D>U (Volet B>H) / Cut (Coupe)



Ces options déterminent l'effet de transition à appliquer entre les images PGM et PRV. Le fondu enchaîné, le volet et la coupe se trouvent à la même position dans l'écran LCD. En appuyant sur ce bouton, vous accédez successivement aux différents effets. L'effet actif est affiché dans le menu LCD. Reportez-vous au menu Setup pour définir la durée de l'effet de transition.

PgmSpd (Vitesse pgm)/VarMax (Variation maximale)

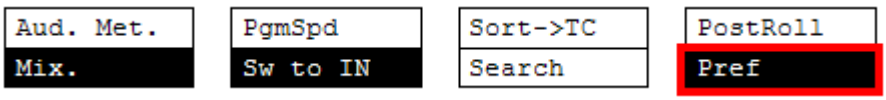
Si vous appuyez une fois sur PgmSpd, vous activez le mode Program Speed, l'option étant affichée en surbrillance sur l'écran LCD. Si vous appuyez encore une fois sur la touche, le mode VarMax est activée et la fonction s'affiche en surbrillance sur l'écran LCD. La touche PLAY clignote en rouge, indépendamment du mode activé.

- Mode Program Speed : dans ce mode, seules deux valeurs de vitesse sont disponibles à partir du T-BAR : 0 % lorsque le T-BAR est en position inférieure ou la vitesse définie dans le menu Setup (p.6.1 F3) pour toute autre position du T-BAR.
- Mode Var Max : la plage de vitesse définie par le T-BAR est comprise entre 0 % et la valeur de la vitesse définie dans le menu Setup (p.6.1 F3).

Sw To In (Commuter sur point IN)

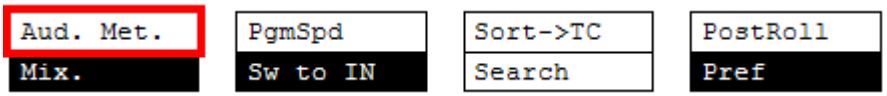
Lorsque cette fonction est activée (en surbrillance) et que vous changez de caméra, le Multicam effectue un « saut » jusqu'au point IN correspondant, s'il existe. La permutation est synchrone lorsqu'il n'existe aucun point IN pour l'élément actif ou que la fonction SW to IN est désactivée (OFF).

Pref (Préférence)



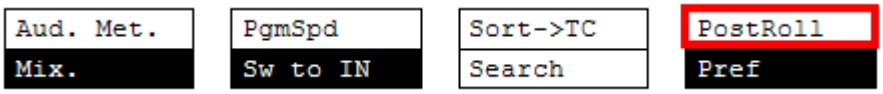
La sélection de cette fonction active le mode Préférence.

Aud.Met. (Niveaux audio)



Cette option active/désactive l'affichage des niveaux audio pour tous les canaux utilisant l'affichage à l'écran des sorties monitoring.

PostRoll



Lorsque le mode Post-Roll est activé, cette fonction s'affiche en surbrillance sur l'écran LCD et un « P » s'affiche à l'écran des sorties monitoring.

Lorsque l'utilisateur quitte le Multicam alors que le mode Post-Roll est activé, ce mode est toujours actif lors du redémarrage du Multicam.

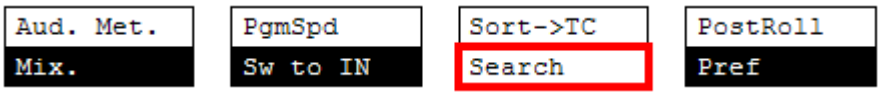
Le mode Post-Roll fonctionne comme suit, selon l'élément lu :

- Lors de la lecture d'un clip, cette lecture ne s'arrête pas sur le point OUT mais le traverse et se poursuit pendant un durée de post-roll définie dans le menu Setup.
- Il en ira de même lors de la lecture d'un train d'enregistrement si la valeur « Freeze » a été définie pour le paramètre **Record Train OUTs** (Points OUT du train d'enregistrement) dans le menu Setup.
- En cas de lecture d'une playlist, le post-roll ne s'applique qu'au dernier clip de la playlist.

Sort->TC (Tri sur TC)

Cette fonction permet à l'opérateur de rechercher tous les clips qui contiennent un timecode déterminé. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section « Sort->TC (TRI SUR TC) », page 49.

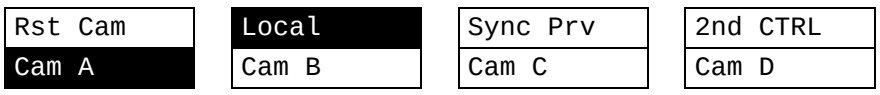
Search (Recherche)



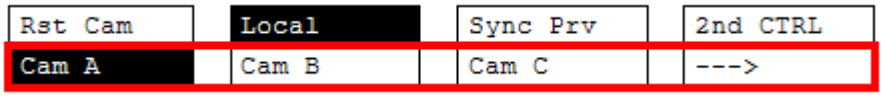
Cette fonction permet à l'opérateur d'effectuer des recherches dans la base de données à l'aide de mots-clés et du classement. Pour plus d'informations, consultez la section 10 « Gestion des mots clés », page 73.

Pour revenir au menu opérationnel, appuyez sur la touche **MENU** du Remote.

6.1.2 MENU OPÉRATIONNEL



CAM A/ B /C /D



Ce paramètre permet de sélectionner la caméra sur la sortie PGM si PRV CTL est désactivé (OFF) et sur la sortie PRV si PRV CTL est activé (ON).

Remarque

Dans une configuration 5 CAM (5 canaux d'enregistrement et 1 canal de lecture) ou lors du chargement d'un clip pour lequel il existe une CAM E ou F, le menu opérationnel affiche ce qui suit :

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	--->

En appuyant sur la touche D (**- - - >**), l'opérateur a accès aux caméras D, E et F. Le menu opérationnel affiche dans ce cas :

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam D	Cam E	Cam F	<---

Appuyez sur la touche D (**< - - -**) pour revenir à la sélection CAM A, B, C.

Rst Cam (Rétablir caméra)

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	--->

Cette fonction rétablit la position des caméras sur les canaux actifs : CAM A sur PGM1, CAM B sur PRV.

Remarque

Lorsqu'un clip ou une playlist est chargé sur un canal et que vous basculez en mode Live (Direct), le système rappelle le dernier train d'enregistrement utilisé sur cette sortie. Cela permet d'éviter une utilisation trop fréquente de la fonction RST CAM.

Local

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	--->

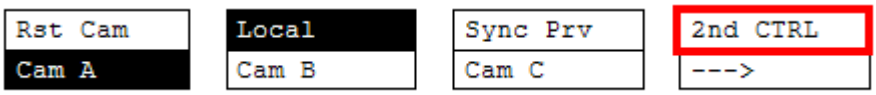
Cette fonction permet à l'utilisateur de se reconnecter au LSM local après avoir accédé à des clips ou des trains d'enregistrement distants. La fonction s'affiche en surbrillance lorsque l'utilisateur est connecté aux clips et aux trains d'enregistrement du LSM local. Elle n'est affichée sur les LSM maître/serveur que dans le cas où ils sont connectés au réseau SDTI.

Sync Prv (Synchroniser PRV)

Rst Cam	Local	Sync Prv	2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	--->

Cette fonction permet à l'utilisateur de synchroniser le PRV sur le timecode et la vitesse de la sortie PGM. Cette fonction n'est pas disponible avec des trains d'enregistrement distants.

2nd CTRL (Contrôle secondaire)



Cette fonction permet à l'opérateur de permuter le contrôle d'un ou de plusieurs canaux de lecture entre le Remote EVS et un contrôleur tiers. Les deux contrôleurs reçoivent en permanence l'état du canal/des canaux mais un canal n'est jamais contrôlé que par un seul contrôleur à la fois. Les contrôleurs secondaires sont définis dans la section 7 du menu Setup du Remote.

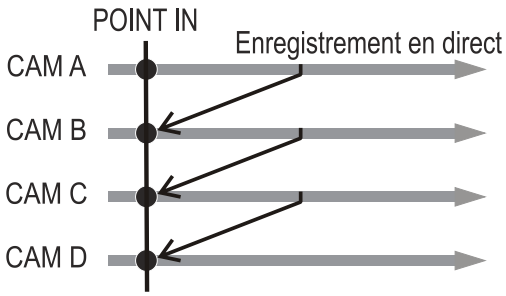
Appuyez sur cette fonction pour accéder au menu 2nd CTRL, sélectionnez les canaux que vous voulez transférer au contrôleur secondaire en appuyant sur la touche correspondante A ou B, puis appuyez sur D (DONE - effectué) pour valider votre sélection. Procédez de la même façon pour retransférer le contrôle d'un canal au Remote EVS.

6.2 CONTRÔLE TOTAL ET CONTRÔLE AU T-BAR

L'opérateur contrôle à la fois le PGM et le PRV lorsque PRV CTL (touche à accès direct depuis le Remote) n'est pas activé.

Dès qu'il sélectionne PRV CTL, l'opérateur prend le contrôle du PRV à l'aide du Jog et de la plupart des touches, tandis que le T-BAR et la touche Play contrôlent la sortie PGM. Lorsqu'il sélectionne des clips à ce stade, ces derniers sont appelés sur la sortie PRV.

La combinaison des fonctions PRV CTRL et SW to IN permet à l'opérateur de coupler les caméras depuis le même point IN.



Lorsqu'un point IN a été marqué, l'opérateur active le PRV CTL et active la fonction SW to IN. Il est alors possible de démarrer le ralenti d'une caméra à partir de ce point IN. L'opérateur sélectionne une autre caméra dans la sortie PRV et, via la touche TAKE, peut enchaîner les caméras à partir du même point IN sur la sortie PGM.

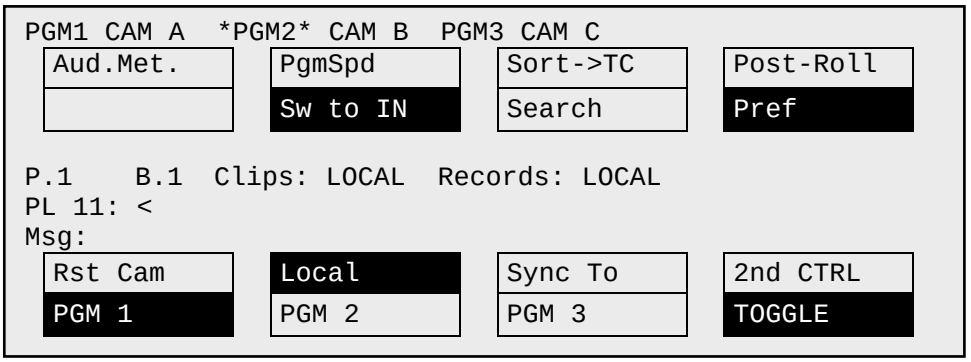
7. Mode Multi-PGM

7.1 MODES 1/2/3 PGM (TOUCHE A OU B DANS LE MENU PRINCIPAL)

Le Multicam possède deux modes de fonctionnement de base, le mode 1PRV/PGM ou le mode Multi-PGM :

- Le mode 1PGM+PRV, comme mentionné précédemment, est le plus puissant des deux, car il permet une interaction entre toutes les sorties. Dans ce mode, il est possible de jouer et d'enchaîner les relectures synchronisées entre les caméras avec un effet quelconque, fondu enchaîné, volet ou cut.
- Le mode MULTI-PGM est plus élémentaire et donne à l'opérateur un contrôle indépendant de toutes les sorties.

  Grâce à ce mode, il est possible de contrôler tous les sorties de façon collective (comme dans le cas d'un recalage sur une action pour toutes les sorties) ou de façon individuelle (PGM 1, 2 ou 3).



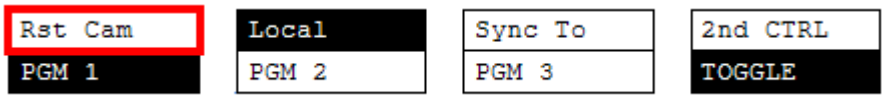
7.1.1 MENU SECONDAIRE

Le menu secondaire peut être appelé en appuyant sur la touche MENU et il est semblable au mode 1PGM+PRV, sauf que la fonction correspondant à la touche A est vide car il n'est pas possible de créer une transition entre les canaux dans ce mode. Pour une description des autres fonctions du menu secondaire, consultez le chapitre 6 « Mode PGM-PRV », page 27.

7.1.2 MENU OPÉRATIONNEL

Le menu principal en mode Multi-PGM permet d'accéder aux fonctions décrites en détail dans les paragraphes suivants :

Rst Cam (Rétablir caméra)

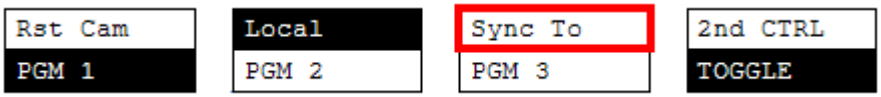


Cette fonction rétablit la position des caméras sur les canaux actifs : CAM A sur PGM1, CAM B sur PGM2,...

Remarque

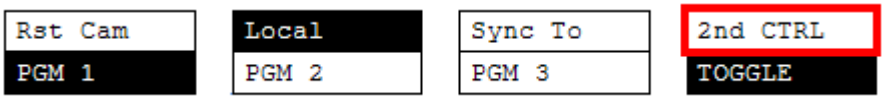
Lorsqu'un clip ou une playlist est chargé sur un canal et que vous basculez en mode Live (Direct), le système rappelle le dernier train d'enregistrement utilisé sur cette sortie. Cela permet d'éviter une utilisation trop fréquente de la fonction RST CAM.

Sync To (Synchroniser sur)



Cette fonction permet de synchroniser le PGM utilisé sur un autre PGM. Appuyez sur cette touche puis sélectionnez le PGM à utiliser comme référence. Cette fonction n'est pas disponible avec des trains du réseau.

2nd CTRL (Contrôle secondaire)



Cette fonction permet à l'opérateur de permuter le contrôle d'un ou de plusieurs canaux de lecture entre le Remote EVS et un contrôleur tiers. Les deux contrôleurs reçoivent en permanence l'état du canal/des canaux mais un canal n'est jamais contrôlé que par un seul contrôleur à la fois. Les contrôleurs secondaires sont définis dans la section 7 du menu Setup du Remote.

Appuyez sur cette fonction pour accéder au menu 2nd CTRL, sélectionnez les canaux que vous voulez transférer au contrôleur secondaire en appuyant sur la touche correspondante A, B ou C, puis appuyez sur D (DONE - effectué) pour valider votre sélection. Procédez de la même façon pour retransférer le contrôle d'un canal au Remote EVS.

Remarque

Le mode 1PGM est une version simplifiée des modes 2 ou 3 PGM. Le menu opérationnel possède moins de fonctions :

	Local		2nd CTRL
Cam A	Cam B	Cam C	Cam D

En outre, l'utilisateur n'a pas besoin de sélectionner un canal pour activer ou désactiver le contrôleur secondaire. Dans la mesure où il n'y a qu'un canal disponible dans ce mode, l'opérateur doit simplement appuyer sur SHIFT + D pour permuter le contrôle entre le contrôleur secondaire et le Remote EVS.

Toggle / All (Basculer / tous)

Rst Cam	Local	Sync To	2nd CTRL
PGM 1	PGM 2	PGM 3	TOGGLE

La fonction Toggle est uniquement disponible en mode 3PGM :

- Toggle OFF : lorsque vous sélectionnez un canal de sortie, vous contrôlez ce canal et désactivez le contrôle des autres.
- Toggle ON : la sélection d'un canal permet d'activer/désactiver en alternance le contrôle sur ce canal sans modifier le contrôle exercé sur les autres canaux.
- All (Tous): cette option active le contrôle sur tous les canaux.

Affecter une caméra à un canal

En mode Multi-PGM, vous pouvez modifier la caméra active sur chaque PGM comme suit :

1. Dans le menu opérationnel, sélectionnez le PGM dont vous souhaitez modifier la caméra.

   La touche TAKE située en bas du Remote devient rouge.
2. Appuyez sur la touche TAKE.

   Le voyant de la touche devient vert et le menu affiché dans l'écran LCD change afin que vous puissiez sélectionner la caméra de votre choix.

Rst Cam	Local		
CAM A	CAM B	CAM C	CAM D

3. Sélectionnez la caméra à associer au PGM sélectionné.
4. Appuyez une nouvelle fois sur TAKE pour revenir au menu de sélection des PGM.

Mode conditionnel des playlists

Ce mode est uniquement disponible en modes 2PGM et 3PGM. Il permet à l'opérateur de charger et de contrôler simultanément plusieurs playlists à partir du même Remote, ou de charger une playlist sur un canal tout en réalisant d'autres opérations sur le ou les autres canaux. Pour utiliser ce mode, le paramètre « Load Playlist » (Charger la playlist) du menu Setup doit être affecté de la valeur « Conditional » (p.4.2 F5).

Pour utiliser ce mode, sélectionnez un canal (par exemple PGM1), et appuyez une, deux ou trois fois sur la touche PLST afin d'obtenir le mode PLST EDIT ou PLST DIFF (voir le chapitre « Gestion des playlists » du présent manuel pour de plus amples détails sur ces modes). Vous remarquerez que le bouton de la touche TAKE s'allume en vert. Si l'opérateur appuie sur la touche TAKE, il retourne au menu de sélection PGM, et peut sélectionner un autre canal PGM d'où il peut démarrer une relecture, charger un clip ou une autre playlist, etc.

Dans ce mode, si l'opérateur sélectionne un canal PGM au niveau duquel une playlist est chargée, et qu'il appuie sur la touche TAKE, il rebascule en mode PLST EDIT ou PLST DIFF.

Lorsque des playlists sont chargées sur tous les canaux actuellement contrôlés par l'opérateur en mode MULTI-PGM, la touche TAKE s'allume en rouge. Si vous appuyez sur la touche TAKE, le Remote bascule dans un mode PLST DIFF spécifique, qui permet à l'opérateur de contrôler plusieurs playlists en même temps, de les parcourir ou les jouer de manière synchrone. Les fonctions NEXT (Suivant) et SKIP (Sauter) sont également disponibles et s'appliquent à toutes les playlists contrôlées. Le voyant de la touche TAKE ne devient pas rouge si l'un des canaux contrôlés ne contient pas de playlist.

Exemple pratique

L'opérateur crée une playlist avec des éléments de remplissage (Fill) et une autre avec des éléments d'incrustations (Key). Il sélectionne la valeur « Conditional » pour le paramètre « Playlist Load » dans le menu Setup, puis choisit le mode 2PGM, sélectionne la playlist de d'éléments de remplissage comme playlist active, appuie sur la touche A pour prendre le contrôle de PGM1, appuie deux ou trois fois sur PLST pour basculer en mode PLST DIFF et, dans la playlist des remplissages, se recale sur le premier clip. Ensuite, il appuie sur la touche TAKE pour revenir au menu de sélection PGM, sélectionne la playlist des éléments d'incrustations comme playlist active, appuie sur la touche B pour prendre le contrôle de PGM2, appuie deux ou trois fois sur PLST pour basculer en mode PLST DIFF et, dans la playlist des éléments d'incrustations, se recale sur le premier clip. Après quoi, il appuie sur la touche TAKE pour revenir au menu de sélection PGM, appuie sur D pour obtenir le contrôle des deux canaux PGM, puis appuie sur TAKE pour basculer en mode PLST DIFF. L'écran LCD affiche alors le contenu des deux playlists côte à côte. L'opérateur peut les parcourir ou les lire de manière synchrone à n'importe quelle vitesse et exécuter, le cas échéant, les commandes SKIP (Sauter) et NEXT (Suivant).

8. Retard vidéo

Lorsque le logiciel Multicam est configuré avec une configuration de base Video Delay (Retard vidéo) dans le menu Channel Parameters (Paramètres de canal), l'écran Video Delay apparaît automatiquement au démarrage de l'application. Dans ce cas, tous les canaux de lecture sont disponibles à partir de l'écran Video Delay.

Si le Multicam est exécuté avec une configuration de base autre que Video Delay, cet écran peut être appelé manuellement à partir des écrans Clip, Playlist ou Network en appuyant sur SHIFT-F7 sur le clavier. Dans ce cas, seuls les canaux de lecture attribués à l'utilisateur #1 (c'est-à-dire le premier Remote EVS si la configuration de base est LSM ou maXS ou le premier protocole si la configuration de base est en mode esclave).

Pour chaque canal de lecture donné, l'opérateur peut ajuster :

- la source vidéo et audio (angle de prise de vue, et serveur source si plusieurs serveurs sont connectés sur un réseau SDTI) ;
- le retard requis en hh:mm:ss:fr.

Pour chaque canal de lecture, l'opérateur peut consulter :

- le retard réel en hh:mm:ss:fr ;
- le timecode de l'image à l'antenne ;
- le timecode de l'image entrante sur le canal d'enregistrement qui lui est associé ;
- l'état du canal d'enregistrement associé, à savoir Recording (En cours d'enregistrement) ou Idle (Inactif).

Configurer les paramètres de retard vidéo d'un canal de lecture

1. Sélectionnez le canal de lecture à configurer en appuyant sur ALT+ la touche F_ correspondante du clavier PC (par ex. : ALT+F1 pour PGM1, ALT+F2 pour PGM2/PRV, etc.)
2. Si vous souhaitez utiliser un autre serveur du réseau SDTI en guise de source, appuyez sur SHIFT-F7 sur le clavier du PC pour appeler la liste du réseau. Utilisez les touches de direction pour sélectionner un serveur, puis appuyez sur ENTER pour valider.
3. Utilisez les touches de direction gauche/droite, ou la touche <TAB> pour déplacer le curseur vert sur la caméra de votre choix, puis appuyez sur ENTER. Le nouvel angle de prise de vue est chargé sur le canal.
4. Définissez la nouvelle valeur du retard : utilisez les touches de direction gauche/droite, ou la touche <TAB> pour déplacer le curseur vert sur le champ TARGET DELAY (Retard cible), puis introduisez la valeur de retard de votre choix au format hh:mm:ss:fr. Appuyez sur CTRL + la touche F_ correspondante sur le clavier du PC pour activer le nouveau retard sur le canal sélectionné (par ex. : CTRL + F1 démarre le nouveau retard sur PGM1). Si la durée du train d'enregistrement est inférieure au retard cible, le canal fait une pause sur la première image enregistrée jusqu'au moment où le train d'enregistrement est suffisamment long pour le retard requis. Dans ce cas, le message « WAIT » (Attendre) s'affiche à l'écran de ce canal.

9. Gestion des clips

9.1 INTRODUCTION

9.1.1 STRUCTURE D'UN CLIP

Un clip est défini par des points SHORT IN et SHORT OUT. En règle générale, pour faire référence à ces points SHORT IN et SHORT OUT, les opérateurs utilisent simplement « point IN » et « point OUT », désignant respectivement le point d'entrée et le point de sortie.

Lors de l'insertion de points IN et OUT, le système protège automatiquement une certaine durée (définie par l'utilisateur) de contenu avant et après les points IN/OUT. Cette « durée » porte le nom de poignée.

C'est la raison pour laquelle le point IN avant la poignée et le point OUT après la poignée sont appelés respectivement point Protect IN (protection du point IN) et point Protect OUT (protection du point OUT).

Il est possible de modifier un clip en redéfinissant les points IN et OUT.

Si des points IN et OUT sont définis, seules les trames comprises entre ces deux points sont lues en cas de rappel de la séquence (il en va de même lorsque cette séquence est insérée dans une playlist).

Pour accéder aux trames comprises entre les points Protect IN et IN et celles comprises entre les points OUT et Protect OUT (c.-à-d. les poignées), l'opérateur utilise le Jog. De la sorte, il est possible de redéfinir les points IN et OUT.

Remarque

- Les points Protect IN et Protect OUT d'un clip ne peuvent pas être remplacés par des nouveaux.
- En revanche, les points IN et OUT d'un clip peuvent être remplacés par des nouveaux points.
- Le point OUT est exclu. Le clip est « gelé » sur la trame précédente lors de la lecture (avec la fonction Post-Roll désactivée).
- Les points IN et OUT se trouvent toujours sur des trames paires. C'est automatique.
- La poignée située au-delà du point OUT est créée avec le contenu disponible lorsque l'opérateur sauvegarde le clip en appuyant sur la touche F_ requise. Par conséquent, cette poignée est parfois plus courte que la valeur définie dans le menu Setup.

9.1.2 DISPONIBILITÉ DES CLIPS SUR LES DISQUES

Il est possible d'établir une distinction entre plusieurs types de clips selon qu'ils sont disponibles ou non sur les disques. En fonction de la disponibilité d'un clip sur les disques, vous pouvez effectuer des actions spécifiques sur un clip donné.

Clip sur disque	Clip protégé sur un disque et possédant des points IN et OUT définis sur le disque. Tout le contenu est disponible sur le disque.
Clip grandissant	Clip protégé sur le disque et possédant un point IN et éventuellement un point OUT, défini sur le disque. Dans la mesure où il est toujours en cours d'enregistrement, une partie du contenu est déjà sur le disque mais pas dans sa totalité.
Clip réservé	Clip dont la position a été réservée dans la base de données SDTI mais pour lequel il n'existe pas de points IN et OUT, ni de protection sur le disque.

9.2 UTILISATION DU REMOTE EVS

9.2.1 CRÉER UN CLIP

Pour définir un clip, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le mode LIVE (direct).
2. A l'aide du Jog, définissez votre point IN. Appuyez sur la touche IN afin de marquer votre point IN du clip.
3. Recherchez le point OUT voulu, puis appuyez sur la touche OUT pour le marquer.

Un clip peut être créé uniquement avec un point IN ou un point OUT. Le système définit automatiquement la durée du clip en fonction de la durée par défaut configurée dans le menu Setup.

Remarque

Vous pouvez marquer un point IN ou OUT sur un train d'enregistrement en pause et rebasculer en mode Live sans perdre le point marqué, en appuyant sur SHIFT-<Return>.

9.2.2 STOCKAGE D'UN CLIP

STOCKER UN CLIP

Pour stocker un clip à un emplacement donné, procédez comme suit :

1. Définissez un clip en marquant les points IN et/ou OUT.
2. Sélectionnez la page dans laquelle le clip sera stocké, en appuyant sur SHIFT + PAGE + touche F_. Par exemple :

   La page 1 contient les clips 110 à 199. La page 2 contient les clips 210 à 299, et ainsi de suite.
3. Sélectionnez la banque dans laquelle le clip sera stocké, en appuyant sur SHIFT + la touche F_ correspondant à la banque. Par exemple :
4. Sélectionnez l'emplacement du clip à stocker en appuyant sur la touche F_ correspondante.

Le clip est créé à l'emplacement spécifié. Le timecode principal du clip est le timecode principal défini sur le train d'enregistrement à l'endroit et au moment où le clip a été créé.

EXEMPLE

Pour créer le clip à la position 212 (page 2, banque 1, emplacement de clip 2) :

1. Appuyez sur SHIFT+PAGE+F2 pour sélectionner la page 2.
2. Appuyez sur SHIFT+F1 pour sélectionner la banque 1.
3. Appuyez sur F2 pour sélectionner l'emplacement n°2 dans la page et la banque sélectionnées.

Important

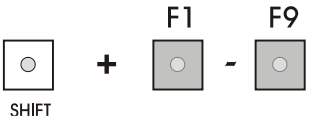
Le processus AUTO-SAVE sauvegarde automatiquement les clips et les playlists, au moins une fois par minute. Dans Le Multicam version 5.03.25 ou supérieure, les playlists sont incluses du processus de sauvegarde automatique. Lorsque vous quittez le logiciel (ALT+Q) ou que vous sélectionnez « Save Clips+Plist » dans le menu principal, les clips et les playlists sont également sauvegardés.

9.2.3 RAPPEL D'UN CLIP

RAPPELER UN CLIP

Pour rappeler un clip, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la page de clips 1, 2, 3, ...10 (touche PAGE).
2. Sélectionnez la banque contenant le clip requis.



3. Sélectionnez le clip de votre choix à l'aide des touches F1 - F10.

CLIPS RAPPELÉ SUR LA BASE DU PARAMÈTRE PREF

Si le mode PREF est activé (ON), l'angle de prise de vue préférentiel du Clip s'affiche sur le canal principal, l'angle de prise de vue secondaire sur le canal contrôlé suivant, puis les autres angles de prise de vue sur les canaux suivants, par ordre alphabétique.

Exemple : Si l'angle de prise de vue préféré pour le clip 124 est la caméra C, lorsque vous chargez le clip, 124C est chargé sur le canal principal, indépendamment de la caméra présente sur ce canal avant le chargement du clip.

Si le mode PREF est désactivé (OFF), lorsque vous rappelez le clip, l'angle de prise de vue est celui qui était déjà présent sur chaque canal contrôlé. Si cet angle n'existe pas, le premier angle de prise de vue disponible du clip sera utilisé.

Exemple : Si la caméra B est la caméra active sur le canal principal, lorsque vous appelez le clip 124, c'est 124B qui s'affiche sur le canal principal même s'il ne correspond pas à l'angle de prise de vue préférentiel.

Lorsque l'opérateur contrôle uniquement un canal (comme c'est le cas en mode PrvCtl), le clip apparaît à cet emplacement uniquement. Dans le cas d'un clip contenant un seul angle de prise de vue (uniquement un clip « A », « B », « C » ou « D »), lorsque vous disposez d'un contrôle total de toutes les sorties, le clip rappelé apparaît uniquement sur le canal principal.

MODIFICATION DE L'ANGLE DE PRISE DE VUE

Si « Recall Clip Toggle » (Changement de caméras pour le rappel des clips) est activé dans le menu Setup et que vous appuyez à plusieurs reprises sur la touche F_, le système appelle toujours la première image du clip mais en affichant l'angle de prise de vue suivant chaque fois que vous appuyez sur la touche F_.

9.2.4 RELECTURE D'UN CLIP

OPTIONS DE VITESSE DE RELECTURE

Vous pouvez rejouer un clip à l'aide des différentes options de vitesse de relecture décrites plus haut dans ce manuel de l'opérateur. Cette section résume les diverses options de relecture et propose des références vers des explications plus détaillées de ces fonctionnalités :

- Relecture d'un clip à la vitesse par défaut à l'aide de la touche PLAY
- Relecture d'un clip à une vitesse comprise entre 0 % et 100 % à l'aide du T-BAR (mode d'utilisation de base)
- Relecture d'un clip à une vitesse comprise entre 0 % et une vitesse maximale définie dans le paramètre PGM Spd/Var Max du Remote (page 6.1, F3).

  Pour utiliser cette fonctionnalité, vous devez activer l'option VarMax (variation maximale) disponible dans le menu secondaire en mode PGM/PRV. Pour plus d'informations, consultez la section « PgmSpd (*Vitesse pgm)/VarMax (Variation maximale)* », page 28.
- Relecture d'un clip à une vitesse prédéfinie configurée dans le paramètre PGM Spd/Var Max du Remote (page 6.1, F3).

  Pour utiliser cette fonctionnalité, vous devez activer l'option PGM Spd (vitesse PGM) disponible dans le menu secondaire en mode PGM/PRV. Pour plus d'informations, consultez la section « PgmSpd (*Vitesse pgm)/VarMax (Variation maximale)* », page 28.

REJOUER UN CLIP

Pour rejouer un clip, procédez comme suit :

1. Stockez un clip.
2. Rappelez le clip défini à lire, la touche F_ correspondante devient rouge.
3. Pour commencer à rejouer le clip, appuyez sur la touche PLAY ou utilisez le T-BAR.

9.2.5 RAPPEL ET RELECTURE D'UN CLIP GRANDISSANT

Vous pouvez rappeler et lire des clips grandissants (c.-à-d. des clips en cours de création sur un disque.

Tant que le point OUT d'un clip grandissant n'est pas disponible sur le serveur EVS, le LED correspondant à l'emplacement du clip grandissant clignote en vert lors de son rappel et en rouge lorsqu'il est chargé sur le Remote. Le LED du clip ne clignote plus dès que les points IN et OUT sont disponibles sur le serveur EVS.

Si la lecture atteint la fin du contenu disponible, la lecture est « gelée » jusqu'à ce que du nouveau contenu soit disponible pour lecture. Lorsque du nouveau contenu est disponible, la lecture reprend.

Lorsque le point OUT du clip a été défini, le temps restant s'affiche.

Lorsque le point OUT du clip n'a pas été défini, le temps restant affiche --:--:--:-- tant que le clip n'a pas été copié dans son intégralité.

9.2.6 SUPPRESSION DE CLIPS

CLIPS DONT LA SUPPRESSION EST POSSIBLE

Vous pouvez supprimer des clips disponibles sur les disques ou des clips grandissants.

Le voyant de la touche de fonction correspondant à l'emplacement du clip sur le Remote doit être vert pour que l'utilisateur puisse le supprimer :

- Les clips chargés ne peuvent pas être supprimés.
- Il n'est pas possible d'effacer non plus un clip repris dans une playlist ou actuellement utilisé par un autre opérateur en mode réseau.

Dans tous les cas, un message d'avertissement s'affiche.

SUPPRIMER UN CLIP

Pour supprimer un clip, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la page et la banque dans lesquelles le clip à effacer est conservé.
2. Appuyez sur CLEAR, puis sur la touche F_ correspondant au clip.

   Attention : dans la plupart des cas, aucune confirmation n'est nécessaire et le clip est instantanément supprimé.
3. Si le clip est protégé ou si le paramètre Confirm Delete Clip (Confirmer la suppression du clip) est activé dans le menu Setup, un message d'avertissement apparaît.
4. Appuyez sur ENTER pour confirmer la suppression du clip sélectionné.

SUPPRIMER DES CLIPS NON PROTÉGÉS DANS UNE BANQUE

Nouveau

Pour supprimer tous les clips non protégés stockés dans une banque donnée, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la page comprenant la banque dans laquelle vous souhaitez supprimer les clips non protégés.
2. Appuyez sur CLEAR+ SHIFT, puis sur la touche F_ correspondant à la banque de clips en question.

   Le message de confirmation suivant s'affiche :

```
                    Caution:
        This will delete all unprotected clips
                  stored on bank X

 [Menu] : Cancel                    [Enter] : Confirm
```

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer la suppression des clips non protégés de la banque.

SUPPRIMER TOUS LES CLIPS NON PROTÉGÉS

La commande Clear All Clips ne supprime que les clips non protégés. Les clips stockés sur les pages protégées définies dans le menu Setup, ainsi que les clips protégés par un autre protocole ou les clips inclus dans des playlists, ne sont pas supprimés par cette opération.

Pour supprimer tous les clips non protégés, procédez comme suit :

1. Accédez au menu principal (SHIFT + MENU)
2. Appuyez sur la touche de fonction F7 du Remote.
3. Appuyez sur ENTER ou CLEAR sur le Remote afin de confirmer/annuler l'opération.
4. Si le système est connecté au réseau Xnet, une confirmation supplémentaire est exigée.

Un message est affiché sur le moniteur vidéo pour avertir l'opérateur de la fin de l'opération.

Important

La commande Clear All Clips (Effacer tous les clips) est différente de la commande Clear Video Disks (Effacer les disques vidéo) disponible dans le menu Maintenance du logiciel EVS.

- La commande Clear All Clips ne supprime que les clips non protégés.
- La commande Clear Video Disks du menu Maintenance du logiciel EVS est plus radicale et supprime définitivement toutes les données vidéo et audio des disques. Les clips stockés dans les pages protégées sont également supprimés.

9.2.7 COPIE OU DÉPLACEMENT DE CLIPS

PRÉSENTATION DE LA COPIE DES CLIPS

La copie d'un clip crée un nouveau clip complètement indépendant de l'original. Il peut, dès lors, être modifié, renommé, supprimé sans affecter l'original.

La copie ou le déplacement d'un clip sur le même serveur EVS que l'original est toujours effectué en mode LONG. Vous pouvez effectuer des copies courtes des clips localement. Cette opération copie uniquement le contenu du point IN au point OUT.

La copie des clips sur le même serveur ne duplique pas le contenu d'origine sur les disques vidéo, l'opération crée simplement une référence distincte au même contenu vidéo. En d'autres termes, la capacité des disques ne diminue pas lorsque vous copiez des clips sur la même machine. Cela signifie également que les copies supprimées des clips ne permettent pas de récupérer de l'espace disque sur le serveur tant qu'une instance du clip y est hébergée.

La copie des clips sur le réseau diminue la capacité du serveur de destination du ou des clips copiés de la durée du ou des clips.

PRÉSENTATION DU DÉPLACEMENT DES CLIPS

Lorsque vous déplacez un clip à l'aide de la fonction Move, la référence à ce clip dans les playlists est automatiquement mise à jour. C'est très utile lorsqu'un opérateur désire réorganiser ses clips sur des pages et des banques différentes, car les playlists ne seront pas affectées. S'il copie les clips, puis supprime les originaux au lieu d'utiliser la fonction Move, la référence aux clips d'origine est supprimée des playlists au moment de la suppression de ces clips.

PARAMÈTRES DISPONIBLES POUR LA COPIE OU LE DÉPLACEMENT DE CLIPS

Lorsque vous copiez/déplacez un clip, deux paramètres vous permettent de spécifier le mode de copie ou déplacement du clip :

Mode Clip/Cam

Lorsqu'il appuie sur le touche D dans la fenêtre Copy/Move de l'écran LCD, l'opérateur a la possibilité de choisir une valeur pour ce paramètre :

- Mode CLIP : tous les angles de prise de vue des clips sont copiés/déplacés.
- Mode CAM : seuls les angles de prise de vue du clip chargés sur les canaux contrôlés sont copiés/déplacés.

Mode Short/Long

Cette option est uniquement disponible pour une copie réseau mais pas pour une copie locale ou pour un déplacement.

Lorsqu'il appuie sur le touche C dans la fenêtre Copy/Move de l'écran LCD, l'utilisateur a la possibilité de choisir une valeur pour ce paramètre :

- Mode SHORT : seul le contenu situé entre les points IN et OUT du clip d'origine, plus la durée des poignées définie sur le serveur de destination, est copié.
- Mode LONG : l'ensemble du clip d'origine, poignées incluses, est copié vers le serveur de destination.

Paramètres par défaut

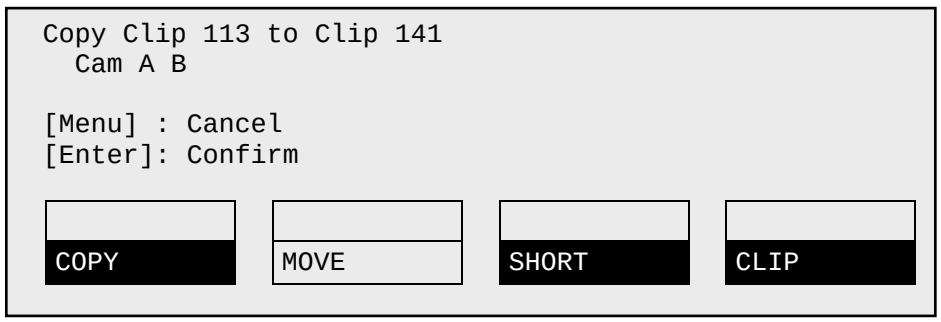
Les paramètres par défaut pour le menu COPY/MOVE sont : COPY, SHORT, CLIP. Si l'opérateur modifie ces paramètres, les nouveaux paramètres seront réutilisés lors du prochain appel du menu. Les paramètres par défaut sont automatiquement rétablis lors du démarrage d'une nouvelle session Multicam.

COPIER OU DÉPLACER UN CLIP

Il est possible de copier ou de déplacer un clip sur le même serveur ou vers un autre serveur. Les clips grandissants peuvent être aussi copiés et déplacés.

Pour copier ou déplacer un clip à partir du Remote, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le clip d'origine.
2. Sélectionnez un emplacement vide sur un serveur EVS connecté au réseau.
3. Un nouveau menu apparaît sur l'écran LCD du Remote, avec le message correspondant affiché à l'écran des sorties monitoring :



4. Sélectionnez la fonction COPY (Copier) ou MOVE (Déplacer) en appuyant sur la touche A ou B.

   La fonction correspondante est affichée en surbrillance dans l'écran LCD et le message affiché à l'écran des sorties monitoring est mis à jour en conséquence.

5. Sélectionnez le mode CLIP ou CAM à l'aide de la touche D.

6. Sélectionnez le mode SHORT ou LONG à l'aide de la touche C.

7. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur MENU pour annuler.

Lors d'une copie réseau, l'écran VGA affiche le pourcentage de contenu copié de chaque clip.

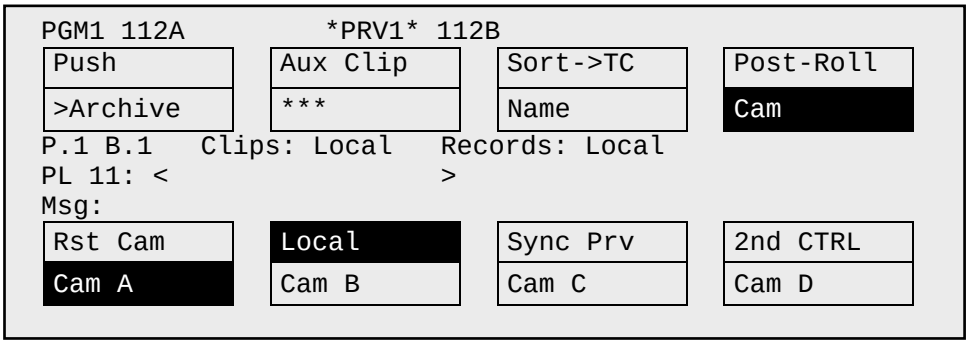
ANNULER UNE COPIE STOCKÉE SUR LE RÉSEAU À PARTIR DU REMOTE

Lorsque le clip est en cours de copie, la touche F correspondante clignote en vert. Si vous appuyez sur CLEAR + la touche F_ correspondante, vous avez la possibilité d'annuler la copie réseau. Un écran de confirmation vous invite à annuler la copie réseau : « Cancel network copy ? (Annuler la copie réseau ?) MENU : Do not cancel copy (Ne pas annuler la copie) – ENTER : Cancel copy (Annuler la copie) ».

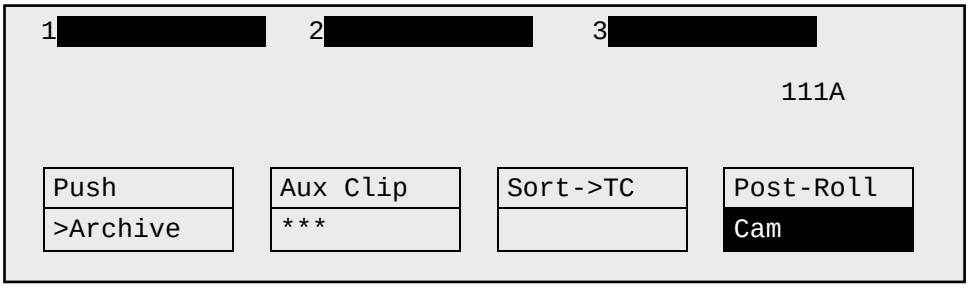
9.2.8 MENU SECONDAIRE EN MODE CLIP

PRÉSENTATION

En mode Clip, le menu secondaire du Remote est différent du mode Record Train (Train d'enregistrement) :

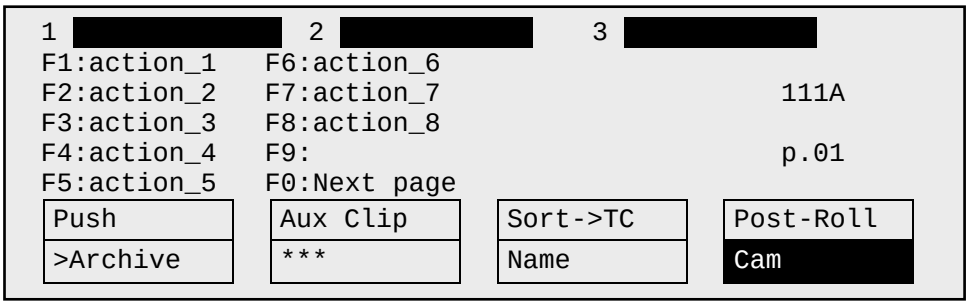


Appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire. Si aucun fichier de mots-clés n'est sélectionné dans le menu Setup, l'écran LCD affiche :



Dans ce mode du menu secondaire, il est toujours possible de rappeler directement les clips à l'aide des touches F1-F10 du Remote.

Si un fichier de mots-clés est sélectionné dans le menu Setup, l'écran LCD affiche :



Dans ce mode du menu secondaire, les touches F1-F10 servent à attribuer des mots-clés. Elles ne peuvent donc plus être utilisées pour rappeler des clips. Pour obtenir une description des fonctions liées aux mots-clés, consultez la section « Gestion des mots clés » du présent manuel.

L'ID du clip actif apparaît à la fin de la ligne 3 de l'écran LCD.

PUSH (ENVOYER)

Nouveau

Introduction

La fonction Push permet à l'opérateur d'envoyer facilement une copie d'un clip vers une autre machine du réseau, via le réseau GigE ou le réseau SDTI.

Description

- Si une ou deux cibles par défaut (machines PUSH) sont configurées dans le menu Setup, le clip est envoyé automatiquement à celle(s)-ci.
- Si aucune cible par défaut n'est définie, la liste des machines disponibles sur le réseau s'affiche. Dès que l'opérateur sélectionne l'une d'entre elles, le clip lui est envoyé.

  Selon les paramètres d'envoi définis, les cibles par défaut ou la liste des cibles possibles affichée contiennent les serveurs EVS du réseau SDTI et/ou les serveurs EVS du réseau GigE.

  Pour plus d'informations sur les paramètres Push, référez-vous au menu Setup du Remote, page 3.3.

Dans les deux cas, un message s'affiche pendant quelques secondes sur l'écran LCD afin de confirmer l'envoi du clip et d'indiquer l'emplacement de stockage du clip sur la machine de destination.

Si la ou les pages de réception (Receive Page(s)) définies sur la machine de destination sont remplies, le système génère une notification à l'intention de l'opérateur qui tente d'envoyer le clip. Pendant l'affichage de ce message, l'opérateur peut appuyer sur la touche MENU à n'importe quel moment pour revenir au menu normal. Selon le mode CAM/CLIP sélectionné par la touche D, seuls les angles de prise de vue chargés sur les canaux contrôlés sont envoyés (mode CAM), ou tous les angles de vue du clip sont envoyés en une fois (mode CLIP).

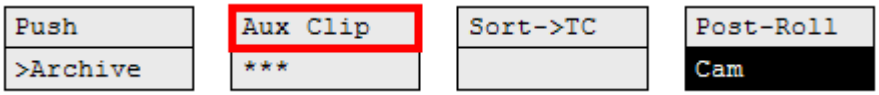
>ARCHIVE

La fonction Archive permet à l'opérateur de marquer un clip qui doit être placé dans la file d'attente d'archivage du système XFile[1] qui est définie dans le menu Setup (p.3.3 F3).

Cette fonction clignote lorsque le clip est marqué pour archivage mais qu'il n'a pas encore été archivé. Elle reste affichée en surbrillance lorsque l'archivage du clip est terminé.

Selon le mode sélectionné à l'aide de la touche D (CLIP/CAM), le marqueur >ARCHIVE est attribué uniquement aux angles de prise de vue du clip chargé sur les canaux contrôlés (mode CAM), ou à tous les angles de prise de vue du clip (mode CLIP).

AUX CLIP



Cette fonction permet d'attribuer un clip en tant que clip audio auxiliaire à la playlist active. Appuyez sur CLEAR + Aux Clip (CLEAR + SHIFT + B) pour supprimer le clip auxiliaire actif. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 11 « Gestion des playlists », page 90.

*** (RANKING, CLASSEMENT)

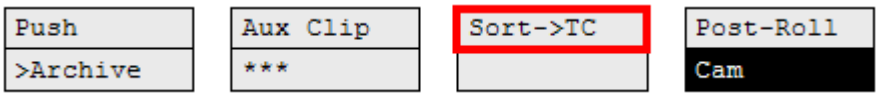
Cette fonction permet d'affecter un classement au clip actif. En appuyant à plusieurs reprises sur la touche, vous pouvez accéder aux différentes valeurs : 0 (***, pas en surbrillance)

[1] Le système EVS XFile est un périphérique 2U équipé de deux disques durs amovibles qu'il est possible de connecter au réseau SDTI XNet. Les clips peuvent être archivés sur les supports amovibles ou restaurés à partir de ceux-ci.

Selon le mode sélectionné à l'aide de la touche D (CLIP/CAM), ce classement est attribué uniquement aux angles de prise de vue du clip chargé sur les canaux contrôlés (mode CAM), ou à tous les angles de prise de vue du clip (mode CLIP).

Si le paramètre Keyword Info (Infos mot clé) du menu Setup a la valeur « Yes » (Oui), le classement s'affiche à l'écran des sorties monitoring lorsque vous recalez le clip.

SORT->TC (TRI SUR TC)



La fonction Sort->TC permet à l'opérateur de rechercher dans la base de données tous les clips ou trains qui contiennent un timecode donné. Appuyez de nouveau sur SHIFT+C en mode Set TC pour l'appeler.

Lorsque vous appelez cette fonction, le timecode de l'image en cours est utilisé comme sélection par défaut. L'opérateur peut immédiatement effectuer la recherche ou il peut modifier ce timecode avant d'entamer la recherche.

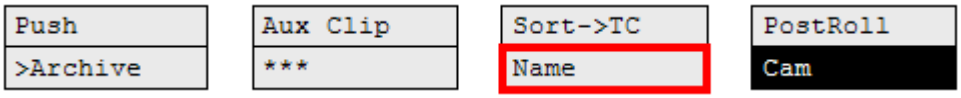
Pour plus d'informations sur la recherche de clips par timecode, consultez la section 9.2.9 « Rechercher des clips par timecode », page 50.

SET TC (DÉFINIR TC)

La fonction Set TC est uniquement accessible en appuyant sur les touches SHIFT+B dans le menu Sort-TC. Elle permet à l'opérateur de redéfinir le timecode d'un clip. Ce mode est décrit en détail dans la section 9.3.12 « Redéfinir le timecode du clip actif », page 63.

Selon le mode sélectionné à l'aide de la touche D (CLIP/CAM), la nouvelle valeur du timecode est attribuée soit uniquement à l'angle de prise de vue du clip chargé sur le canal principal (mode CAM), soit à tous les angles de prise de vue du clip (mode CLIP).

NAME (NOM)



La fonction Name est accessible dans le seul cas où un fichier de mots clés est sélectionné dans le menu Setup. Elle permet de nommer un clip sur la base des mots clés disponibles. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 10 « Gestion des mots clés », page 73. Lorsque la fonction Name est sélectionnée et que vous appuyez à nouveau sur SHIFT+C, vous appelez la fonction Search.

SEARCH (RECHERCHE)

La fonction Search est « cachée » derrière la fonction Name. Appuyez une nouvelle fois sur SHIFT+C en mode NAME pour l'appeler. Elle permet à l'opérateur de rechercher des clips dans la base de données des clips en utilisant des critères de recherche tels que les mots-clés et le classement. Pour plus d'informations, consultez la section 10 « Gestion des mots clés », page 73.

POST-ROLL

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***		Cam

Cette fonction active/désactive le mode Post-Roll. Ce mode est décrit en détail dans la section « PostRoll », page 28.

CLIP/CAM

Push	Aux Clip	Sort->TC	Post-Roll
>Archive	***		Cam

Pour basculer entre les modes CAM et CLIP à partir du Remote, appuyez sur la touche D. Notez que ce mode n'est jamais synchronisé entre le Remote et l'écran VGA. En mode CAM, les fonctions Push, Archive, Ranking, Keyword et Name s'appliquent uniquement aux angles de prise de vue du clip chargés sur les canaux contrôlés. En mode CLIP, ces fonctions s'appliquent à tous les angles de prise de vue du clip.

9.2.9 RECHERCHER DES CLIPS PAR TIMECODE

Remarque

La fonction Reset (Rétablir) rétablit tous les paramètres par défaut, y compris ceux associés au contenu et type de timecode à rechercher.

PROCÉDURE

Pour rechercher des clips ou des trains d'enregistrement contenant un timecode spécifique, procédez comme suit :

1. Dans l'écran principal du Remote, en mode Clip ou Train, appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire.

2. Appuyez sur SHIFT+C pour appeler la fonction Sort TC (Trier par timecode).

   L'écran suivant s'affiche :

   Sort TC xx:xx:xx:xx

   [Menu] : Cancel
   [Enter]: Search

Reset	Set TC	From Date	To Date
Return	Clip	LTC	Srch Net

3. Le cas échéant, appuyez sur SHIFT+C pour définir une date de début de la recherche :

   a. Entrez la date au format jj/mm/aa à l'aide des touches F1 à F10.

   b. Appuyez sur ENTER pour confirmer la commande et quitter le champ.

4. Le cas échéant, appuyez sur SHIFT+D pour définir une date de fin de la recherche :
   1. Entrez la date au format jj/mm/aa à l'aide des touches F1 à F10.
   2. Appuyez sur ENTER pour confirmer la commande et quitter le champ.
5. Appuyez sur la touche B pour spécifier si vous souhaitez rechercher des clips (Clip), un train d'enregistrement (Rec) ou les deux (Clip+Rec).

   Appuyez plusieurs fois sur la touche B pour sélectionner la valeur requise.
6. Appuyez sur la touche C pour spécifier une recherche basée sur le type de timecode LTC (LTC) ou défini par l'utilisateur (USER) ou n'importe quel type de timecode (LTC+USER).

   Appuyez plusieurs fois sur la touche double fonction C pour sélectionner la valeur requise.
7. Appuyez sur la touche D pour spécifier si vous souhaitez rechercher uniquement des clips locaux (Srch Loc) ou effectuer la recherche sur tout le réseau Xnet (Srch Net).

   Appuyez plusieurs fois sur la touche D pour sélectionner la valeur requise.
8. Appuyez sur ENTER pour lancer la recherche.

RÉSULTATS

Si le système localise des clips correspondant aux critères, le Remote bascule automatiquement en mode Browse (Parcourir) (le voyant de la touche BROWSE est rouge), ce qui permet à l'opérateur de visualiser rapidement l'image de chaque clip correspondant au timecode demandé par la rotation du Jog.

Pour naviguer à l'intérieur d'un clip, désactivez le mode Browse en appuyant sur la touche BROWSE et faites tourner le Jog. Pour revenir au menu Browse dans les résultats de la recherche, appuyez à nouveau sur la touche BROWSE.

Les résultats de la recherche sont réinitialisés lorsque vous passez en mode LIVE (Direct), ou que vous lancez une nouvelle recherche.

EXEMPLES

- Vous avez chargé l'image d'un événement intéressant, et vous souhaitez voir tous les clips qui contiennent ce même événement. Appelez la fonction SORT->TC, sélectionnez l'option de recherche locale ou réseau et lancez la recherche. Faites tourner le Jog pour voir le même événement avec le même timecode sous tous les angles de prises vue clippés.
- Vous connaissez le timecode d'un événement donné et vous souhaitez voir tous les clips qui contiennent cet événement. Appelez la fonction SORT->TC, affectez au timecode la valeur requise, sélectionnez l'option de recherche locale ou réseau et appuyez sur ENTER : vous obtenez le même résultat que dans l'exemple précédent si le timecode est du même type que celui précédemment mentionné.

9.2.10 RACCOURCIR UN CLIP

Pour raccourcir un clip, procédez comme suit :

1. Rappelez le clip requis en appuyant sur la touche F_ correspondante.
2. Faites tourner le Jog afin de parcourir le clip et d'atteindre le point IN de votre choix.
3. Appuyez sur la touche IN afin de marquer un nouveau point IN. Ce nouveau point IN est immédiatement sauvegardé.
4. Faites tourner le Jog afin d'atteindre le point OUT souhaité.
5. Appuyez sur la touche OUT afin de marquer un nouveau point OUT. Le nouveau point OUT est immédiatement sauvegardé.

Déplacez le T-BAR ou appuyez sur la touche PLAY pour lire le clip. La relecture s'arrête au nouveau point OUT (ou après le point OUT si le mode Post-Roll est activé).

GOTO IN (Accéder au point IN) et GOTO OUT (Accéder au point OUT)

Vous pouvez utiliser les fonctions Goto IN et Goto OUT pour atteindre directement les points IN et OUT.

9.2.11 REDÉFINITION DU TIMECODE D'UN CLIP

RESTRICTIONS ASSOCIÉES AU REMOTE

La fonction qui permet de redéfinir le timecode d'un clip via le Remote offre moins de possibilités que les options Multicam proposées dans l'écran VGA :

- Vous ne pouvez pas choisir le type de timecode que vous modifiez : c'est le timecode principal du clip qui est automatiquement modifié.
- Vous ne pouvez pas modifier la date du clip.
- Vous ne pouvez pas modifier le type de timecode principal du clip.

Si vous souhaitez modifier la date, le type de timecode principal ou le timecode défini par l'utilisateur, vous devez accéder à la fenêtre de configuration de timecodes dans l'écran VGA. Pour plus d'informations, consultez la section 9.3.12 « Redéfinir le timecode du clip actif », page 63.

REDÉFINIR LE TIMECODE D'UN CLIP

Pour redéfinir le timecode d'un clip à partir du Remote, procédez comme suit :

1. Rappelez le clip en appuyant sur la touche F_ correspondante.
2. Faites tourner le Jog pour atteindre l'image dont vous voulez redéfinir le timecode.
3. Appuyez sur la touche MENU pour accéder au menu secondaire.

4. Appuyez sur SHIFT+C pour appeler la fonction Set TC (Définir le timecode).

5. Entrez le nouveau timecode pour l'image en cours.

6. En mode 59,94 Hz (NTSC), vous avez la possibilité de sélectionner le mode Drop Frame (Saut d'image) ou Non Drop Frame (Pas de saut d'image) en appuyant sur SHIFT+MENU.

7. Appuyez sur la touche D pour sélectionner le mode CLIP ou CAM.
   - En mode CAM, seul le timecode de l'angle de prise de vue chargé sur le canal principal est modifié.
   - En mode CLIP, le timecode de tous les angles de prise de vue du clip est modifié.

8. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur MENU pour annuler.

Le timecode principal de tout le clip est mis à jour en fonction de la nouvelle valeur du timecode afin de conserver un timecode continu au sein de l'ensemble du clip. Lors du prochain appel de cette fonction, la valeur préalablement utilisée est définie comme valeur par défaut.

9.2.12 SAUVEGARDER TOUS LES CLIPS/PLAYLISTS

1. Accédez au menu principal (SHIFT + MENU)

2. Appuyez sur la touche de fonction F0 du Remote pour sauvegarder les clips et les playlists.

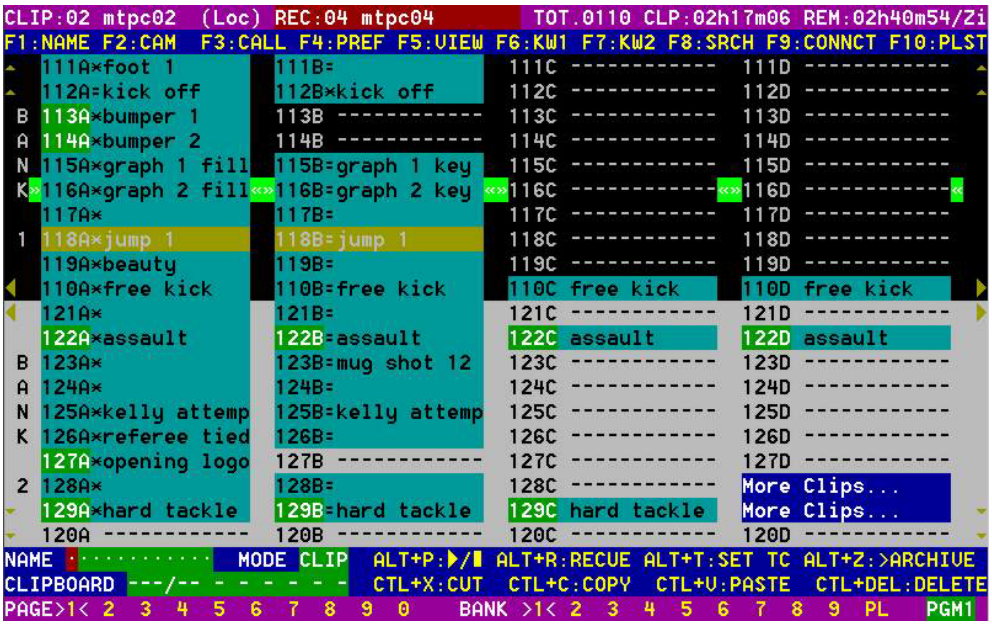
9.3 UTILISATION DE L'ÉCRAN CLIP

Vous pouvez accéder à l'écran VGA Clip en sélectionnant la touche F9 du clavier. Cet écran permet de rappeler les clips à l'aide du stylet et de la tablette ou directement à partir du clavier.

Important

L'action réalisée sur un canal depuis l'écran des clips est concurrente à n'importe quel autre contrôleur susceptible d'être affecté à ce canal : Remote EVS ou protocole externe. Une commande envoyée depuis l'écran Clip à un canal remplace l'action en cours sur ce canal à ce moment-là.

9.3.1 ECRAN CLIP – VUE STANDARD



La navigation dans l'écran Clip, ainsi que les différentes fonctions disponibles dans cet écran, peuvent être effectuées à l'aide de la tablette et du stylet, ou à l'aide des raccourcis clavier.

9.3.2 BARRE DE TITRE

La barre de titre contient les informations d'état :

- Numéro et nom du serveur actuellement sélectionné pour les clips et les trains d'enregistrement (*). Le nom clignote en rouge s'il s'agit d'une machine du réseau.
- Nombre total de clips (par ex. protections, 1 angle de prise de vue comptant pour 1 clip)
- Durée totale de tous les clips
- Capacité restante sur le serveur (tous les trains d'enregistrement cumulés ; valable pour le serveur local uniquement)

Remarque

Le mot en abrégé « (Loc.) » apparaît à droite du nom si la machine locale est actuellement sélectionnée pour les clips et/ou trains d'enregistrement. Les clips affichés dans l'écran Clip sont conservés sur cette machine.

9.3.3 BARRE DE FONCTIONS

La deuxième ligne affiche les fonctions disponibles. Il est possible d'appeler chaque fonction à l'aide de la touche F_ correspondante du clavier, ou en cliquant à l'aide du stylet et de la tablette sur la zone correspondante dans cette ligne.

F1 : Name (Nom)

Cette fonction sert à nommer un clip. Pour plus d'informations sur l'attribution d'un nom à un clip dans l'écran VGA, consultez la section 9.3.8 « Nommer un clip », page 61.

F2 : Clip/Cam

Cette fonction permet de basculer entre le mode CLIP et le mode CAM.

- En mode CLIP, les actions exécutées sur un clip sont appliquées à toutes les caméras disponibles pour ce clip.
- En mode CAM, les actions exécutées sur un clip sont appliquées uniquement à la caméra sélectionnée pour ce clip.

D'autres fonctions telles que Name, Delete, Copy, Set TC, >Archive dépendent de la sélection de ce mode.

F3 : CaII (Appel)

L'opérateur peut accéder immédiatement à un clip local ou du réseau en indiquant son ID.

F4 : Pref (Préférence)

Cette option permet de modifier la caméra principale d'un clip. Pour plus d'informations sur la modification de la caméra principale d'un clip, consultez la section 9.3.9 « Modifier la caméra principale d'un clip », page 61.

F5 : View (Afficher)

Cette option modifie l'affichage standard en affichage étendu, et vice-versa. Référez-vous également à la section 9.3.14 « Ecran Clip – Vue étendue », page 66.

F6 : KW1 (Mots Clés 1)

Cette option appelle l'écran On-Air Keyword (Mots clés à l'antenne). Pour plus d'informations, consultez le chapitre 10 « Gestion des mots clés », page 73.

F7 : KW2 (Mots Clés 2)

Cette option appelle l'écran Off-Air Keyword (Mots clés hors antenne). Pour plus d'informations, consultez le chapitre 10 « Gestion des mots clés », page 73.

SHIFT+F7:Delay (retard)

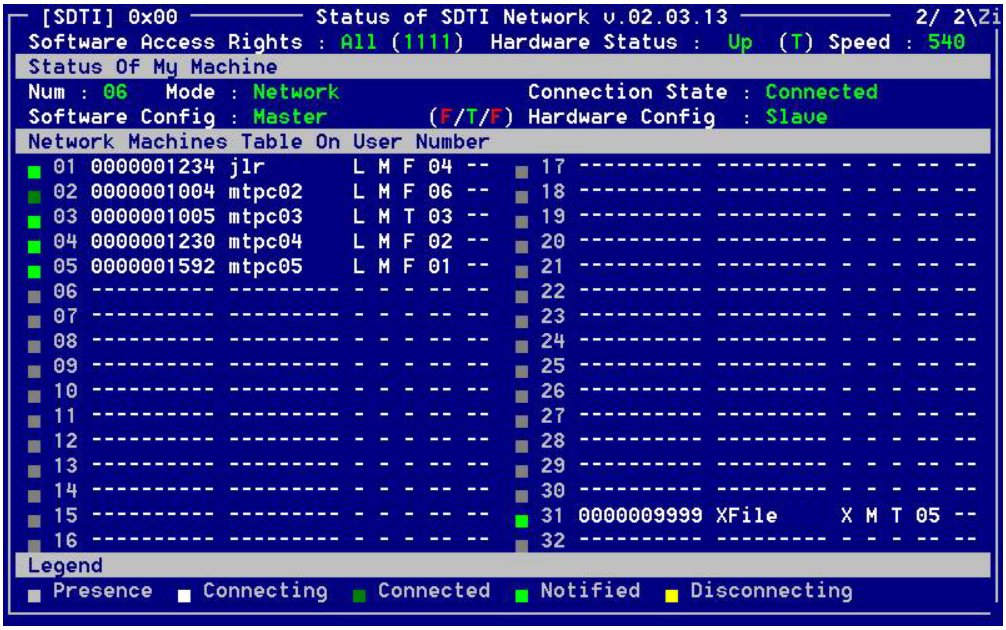
Cette fonction appelle l'écran Video Delay (Retard vidéo) VGA. Référez-vous également à la section 8 « Retard vidéo », page 36.

F8 : Search (Recherche)

Cette option appelle l'écran Search (Recherche) VGA. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 10 « Gestion des mots clés », page 73.

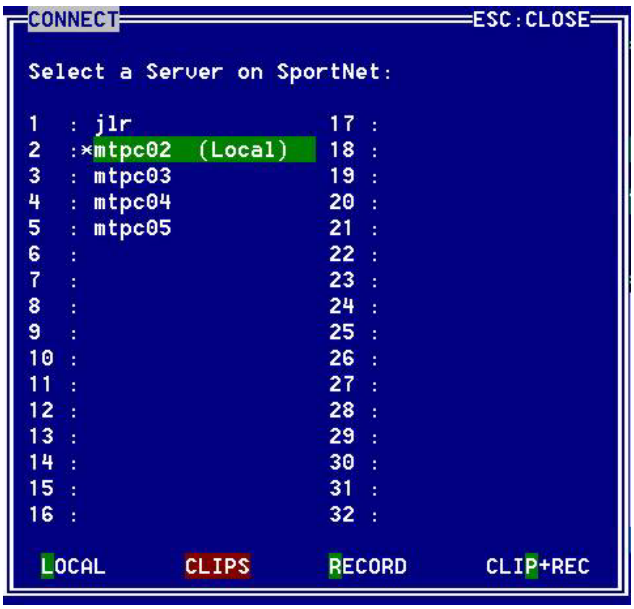
SHIFT+F8:Net

Cette option permet de basculer vers l'écran Status of SDTI Network (Etat du réseau SDTI) et de contrôler l'état des différentes machines connectées au réseau.


[SDTI] 0x00
Status of SDTI Network v.02.03.13
2/ 2\Zi
Software Access Rights : All (1111) Hardware Status : Up (T) Speed : 540
Status Of My Machine
Num : 06 Mode : Network Connection State : Connected
Software Config : Master (F/T/F) Hardware Config : Slave
Network Machines Table On User Number
01 0000001234 jlr L M F 04 --
02 0000001004 mtpc02 L M F 06 --
03 0000001005 mtpc03 L M T 03 --
04 0000001230 mtpc04 L M F 02 --
05 0000001592 mtpc05 L M F 01 --
31 0000009999 XFile X M T 05 --
Legend
Presence
Connecting
Connected
Notified
Disconnecting

F9:Connect (Connexion)

Cette option appelle la fenêtre CONNECT (Connexion). Cette fenêtre permet à l'opérateur de se connecter aux clips et aux trains d'enregistrement d'autres machines du réseau.



Vous pouvez utiliser les fonctions suivantes dans la fenêtre CONNECT :

ALT+L : permet de revenir en mode LOCAL et de fermer la fenêtre CONNECT.

ALT+C : mode CLIP, permet de se connecter aux clips d'une machine distante.

ALT+R : mode RECORD (Enregistrement), permet de se connecter aux trains d'enregistrement d'une machine distante.

ALT+P : mode CLIP+REC, permet de se connecter aux clips et aux trains d'enregistrement d'une machine distante.

Après avoir sélectionné le mode CLIP, RECORD ou CLIP+REC à l'aide du clavier ou du stylet, sélectionnez la machine à laquelle vous voulez vous connecter : cliquez sur celle-ci à l'aide du stylet ou positionnez-vous à l'aide des touches de direction, puis appuyez sur ENTER sur le clavier.

Si vous appuyez sur ALT+L ou cliquez à l'aide du stylet sur « LOCAL », vous fermez la fenêtre CONNECT et vous retournez aux clips et aux trains d'enregistrement locaux.

Pour fermer la fenêtre CONNECT sans modifier le mode de connexion ou la machine distante, appuyez sur ESC.

L'astérisque « * » située à droite de la machine dans la liste indique le serveur actif du réseau. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 13 « Utilisation de Multicam sur le réseau XNet », page 149.

F0:Playlist

Vous pouvez accéder à l'écran Playlist en appuyant sur la touche F10 du clavier.

9.3.4 ZONE D'INFORMATION DES CLIPS

La zone suivante est la zone d'information des clips, qui affiche les clips de la page et de la/des banque(s) sélectionnées. Deux banques de clips s'affichent en même temps.

Pour chaque clip et angle de prise de vue, les informations suivantes sont disponibles :

Champ	Description
Clip ID	Identificateur unique du clip sur le serveur. Par ex. : 111A L'ID du clip est suivi du message « Creating » (En cours de création) lorsque le clip est en cours de création, de copie ou de déplacement vers cet emplacement. Pour plus d'informations sur les clips grandissants, référez-vous à la section 9.2.5 « Rappel et relecture d'un clip grandissant », page 42.

Champ	Description
Classement du clip	Classement du clip en fonction du canal sur lequel il a été créé : • Principal (« * » à droite de l'ID du clip) • Secondaire (« = » à droite de l'ID du clip) L'information de classement du clip est affichée en surbrillance bleue si le clip est protégé.
Nom du clip	Nom du clip, attribué automatiquement ou défini par l'utilisateur.
Etat d'archivage	• Si l'ID du clip clignote en vert, le clip est marqué pour archivage mais l'opération n'est pas encore terminée. • si l'ID du clip est en permanence affiché en surbrillance verte, l'archivage est terminé.

Remarque

Dans l'affichage standard (caméras A à D), si la caméra E et/ou F existe pour un clip donné, la colonne D de ce clip est remplacée par la mention « More Clips » (Autres clips) avec un arrière-plan bleu.

9.3.5 ZONE DE GESTION DES CLIPS

CHAMP NAME (POUR LA SAISIE DU NOM)

Il s'agit de la seule zone de saisie de l'écran. Elle sert à entrer le nom à attribuer à un clip/playlist, ou à spécifier l'ID d'un clip à rappeler.

CHAMP MODE

Indique si l'écran Clip est actuellement en mode CLIP ou CAM. En mode CLIP, les actions exécutées sur un clip sont appliquées à toutes les caméras disponibles pour ce clip. En mode CAM, les actions exécutées sur un clip sont appliquées uniquement à la caméra sélectionnée pour ce clip. La valeur par défaut est le mode CAM.

ZONE DE CONTRÔLE DU CLIP

Cette section est consacrée au contrôle de la lecture.

Commande	Description
ALT+P: ► /■	Lecture à une vitesse de 100 % sauf pour des clips Super Motion qui sont lus à une vitesse de 33 % et pause de la lecture sur l'image en cours
ALT+R:RECUE	Saut jusqu'au point IN
ALT+T: SET TC	Redéfinit le timecode du clip actif.
ALT+Z:>ARCHIVE	Permet à l'opérateur de marquer un clip à placer dans la file d'attente d'archivage du système XFile[1] défini dans le menu Setup (p.3.3 F1) ou dans l'écran de configuration VGA. Lorsque l'ID du clip clignote en vert dans l'écran Clip, cela signifie que le clip est marqué pour archivage mais n'a pas encore été archivé. Il reste affiché en surbrillance verte lorsque l'archivage du clip est terminé. Selon le mode sélectionné à l'aide de la touche F2 (CLIP/CAM), le marqueur >ARCHIVE est attribué uniquement à l'angle de prise de vue du clip sélectionné à l'aide du curseur vert (mode CAM), ou à tous les angles de prise de vue du clip (mode CLIP).
PGM X	Situé dans le coin inférieur droit de l'écran Clip, ce champ est uniquement visible si la fonction Call Channel VGA (Sélection du canal d'appel par l'écran VGA) a été activée dans le menu Setup du Remote (p. 3.1 – F5) ou dans l'écran de configuration VGA. Il ne fonctionne qu'en mode CAM et non en mode CLIP. Il permet à l'opérateur de sélectionner le canal sur lequel des clips appelés à l'aide du clavier/de la tablette et l'écran VGA seront chargés. Appuyez sur les touches ALT + F1 du clavier pour sélectionner PGM1, ALT + F2 pour sélectionner PGM2/PRV, ALT + F3 pour sélectionner PGM3, etc. Cette fonction est utile pour charger des clips sur des canaux qui ne peuvent pas être contrôlés par un Remote EVS, ou pour permettre à un chargé de production de parcourir des clips sur un canal de lecture qui n'est pas utilisé par l'opérateur principal. Notez que si ce canal est en mode PLST EDIT (Montage de playlist) avec un PRV, le clip se recale automatiquement sur le PRV.

[1] Le système EVS XFile est un périphérique 2U équipé de deux disques durs amovibles qu'il est possible de connecter au réseau SDTI XNet. Les clips peuvent être archivés sur les supports amovibles ou restaurés à partir de ceux-ci.

9.3.6 SÉLECTION D'UN CLIP À L'AIDE DE LA TABLETTE ET DU STYLET

Pour sélectionner une page ou une banque différente à l'aide du stylet, cliquez sur le numéro de page/banque de votre choix dans la ligne située en bas de l'écran. Vous pouvez vous déplacer vers la page/banque adjacente en cliquant sur les flèches rouges situées en haut, en bas et sur les côtés de l'écran :

- flèche gauche/droite : permet d'accéder à la page précédente/suivante
- flèche haut/bas : permet d'accéder à la banque précédente/suivante

Si un clip existe dans un emplacement donné, il est mis en surbrillance en BLEU. Une fois sélectionné, il sera mis en surbrillance ORANGE.

Pour rappeler un clip sur le canal primaire contrôlé par le premier Remote ou sur le canal d'appel VGA défini dans le Setup, il suffit de cliquer dessus[1] à l'aide du stylet. Si le canal sur lequel le clip est supposé être chargé est en mode Plst Edit avec un canal PRV qui lui est associé, le clip se recale automatiquement sur le canal PRV.

9.3.7 SÉLECTION D'UN CLIP À L'AIDE DU CLAVIER

Le clavier peut également être utilisé pour naviguer dans l'écran Clip. Les flèches vertes entourant un clip indiquent la position actuelle du curseur. Les touches de direction (↑,↓,←,→) du clavier permettent de se déplacer dans l'écran. Seules 2 banques peuvent être visualisées en même temps.

Pour visualiser les autres banques, utilisez ALT + ↑,↓ pour vous déplacer verticalement entre les banques et ALT + ←,→ or PgDn, PgUp pour vous déplacer horizontalement entre les pages. Pour accéder à la banque 1 de la page active, utilisez la touche HOME et pour accéder à la banque des playlists de la page active, utilisez la touche END[2].

Dès que le curseur est positionné sur le clip de votre choix, appuyez sur ENTER pour recaler le clip sur le canal principal contrôlé par le premier Remote, ou sur le canal d'appel VGA défini dans le menu Setup. Si le canal sur lequel le clip est supposé être chargé est en mode Plst Edit avec un canal PRV qui lui est associé, le clip se recale automatiquement sur le canal PRV.

Si l'écran Clip est connecté aux clips et aux playlists d'une machine distante et que vous appuyez sur ALT+L, l'écran revient immédiatement aux clips et playlists locaux.

[1] Lorsque vous cliquez avec le stylet, vous appuyez légèrement la pointe du stylet sur la tablette.
[2] Si vous tentez d'accéder à la banque de playlists de la page 10, l'écran Clip accède à la banque de playlists de la page 9, dans la mesure où les playlists de la page 10 sont réservées aux protocoles externes.

9.3.8 NOMMER UN CLIP

1. Dans l'écran Clip, sélectionnez le clip auquel vous souhaitez attribuer un nom de l'une des façons suivantes :
   - Cliquez sur le clip avec le stylet.
   - Positionnez les flèches vertes autour du clip de votre choix à l'aide du clavier.
2. Tapez le nom choisi à l'aide du clavier. Tous les caractères disponibles sur le clavier sont acceptés, y compris les espaces.
3. Appuyez sur F1 :
   - En mode CAM, seule la caméra sur laquelle se trouve le curseur est nommée.
   - En mode CLIP, toutes les caméras du clip sur lequel se trouve le curseur sont nommées.

L'entrée dans le champ Name ne s'efface pas en appuyant sur F1 et reste disponible pour une utilisation ultérieure. Appuyez sur la touche <BACKSPACE> pour supprimer le dernier caractère dans le champ Name, ou sur ESC pour effacer le contenu de tout le champ.

Remarque

Pour être en mesure de nommer/renommer des clips sur une machine distante, le paramètre Clip Edit by Network (Montage de clip sur le réseau) dans la configuration de la machine distante doit avoir la valeur « Yes » (oui, dans l'écran de configuration VGA) ou « Enabled » (activé, dans le menu Setup du Remote EVS). Si vous ne parvenez pas à nommer un clip du réseau, vérifiez d'abord ce paramètre sur la machine distante.

9.3.9 MODIFIER LA CAMÉRA PRINCIPALE D'UN CLIP

1. Dans l'écran Clip, placez le curseur sur la caméra de votre choix.
2. Appuyez sur la touche F4 du clavier ou cliquez, à l'aide du stylet, sur la zone correspondante dans la barre des fonctions.

   → Cette caméra devient la nouvelle caméra principale.

   → Si la caméra sélectionnée est une caméra secondaire (identifiée par le signe « = »), elle devient la caméra principale et la caméra principale précédente devient la caméra secondaire.

9.3.10 RAPPEL D'UN CLIP

APPELER UN CLIP HÉBERGÉ SUR LA MACHINE À LAQUELLE VOUS ÊTES ACTUELLEMENT CONNECTÉ

La machine à laquelle vous êtes connecté est indiquée sur la partie gauche de la barre de titre.

Pour appeler un clip hébergé sur la machine à laquelle vous êtes actuellement connecté, procédez comme suit :

1. Tapez les 3 ou 4 chiffres de l'ID. Par ex. : Par ex. : 111 ou 111A. La sélection apparaît dans le champ Name (Nom).
2. Appuyez sur F3.
   - Si seuls 3 chiffres sont introduits, la caméra principale est sélectionnée.
   - Si 4 chiffres sont spécifiés, le clip est sélectionné en fonction de l'angle de prise de vue donné.
   - Si aucun clip ne correspond à l'entrée, aucune sélection n'est effectuée.

Remarque

La touche ESC peut être utilisée à tout pour effacer le contenu du champ Name.

PROCÉDURE : APPELER UN CLIP HÉBERGÉ SUR UNE MACHINE DIFFÉRENTE DE CELLE À LAQUELLE VOUS ÊTES ACTUELLEMENT CONNECTÉ

1. Tapez les 3 ou 4 chiffres de l'ID, suivis d'une barre oblique (« / ») et du numéro réseau de la machine. Par ex. : 111/03 ou 111A/03. Pour appeler un clip local, quelle que soit la machine à laquelle vous êtes connecté, entrez 00 en guise de numéro réseau. Par ex. : 111/00 ou 111A/00.
2. Appuyez sur F3.

9.3.11 ANNULER UNE COPIE STOCKÉE SUR LE RÉSEAU À PARTIR DE L'ÉCRAN VGA

Sélectionnez le clip et appuyez sur les touches CTRL+DELETE. Un écran de confirmation apparaît. « Cancel network copy ? (Annuler la copie réseau ?) ESC : Do not cancel copy (Ne pas annuler la copie) – ENTER : Cancel copy (Annuler la copie) ».

Si la fonction Copy Clip copie plusieurs caméras d'un même clip, et que certaines d'entre elles ont déjà été copiées avant la fonction Cancel, l'annulation ne supprime pas les fichiers copiés, elle annule simplement la ou les caméras de ce clip en cours de copie ou encore à copier. Cette opération n'annule pas la copie d'autres clips.

La fonction Cancel reste possible même si la page vers laquelle le clip est copié est protégée.

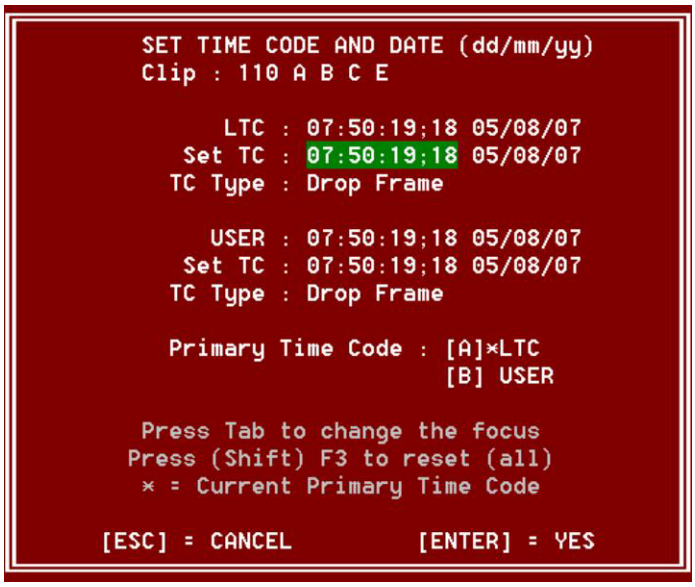
9.3.12 REDÉFINIR LE TIMECODE DU CLIP ACTIF

Pour redéfinir le timecode du clip actif, procédez comme suit :

1. Rappelez le clip en plaçant le curseur sur le clip requis avant d'appuyer sur ENTER, ou en cliquant sur celui-ci à l'aide du stylet.

2. Appuyez sur les touches ALT-T du clavier pour appeler la fonction SET TC (Définir TC).

   L'écran Set Timecode s'affiche (sans champ TC Type en mode PAL – reportez-vous à la remarque ci-dessous) :


SET TIME CODE AND DATE (dd/mm/yy)
Clip : 110 A B C E
LTC : 07:50:19;18 05/08/07
Set TC : 07:50:19;18 05/08/07
TC Type : Drop Frame
USER : 07:50:19;18 05/08/07
Set TC : 07:50:19;18 05/08/07
TC Type : Drop Frame
Primary Time Code : [A]×LTC
[B] USER
Press Tab to change the focus
Press (Shift) F3 to reset (all)
× = Current Primary Time Code
[ESC] = CANCEL
[ENTER] = YES

3. Pour modifier le timecode LTC et la date, entrez le nouveau timecode du point IN et la date du clip dans le champ Set TC (Définir TC) sous le champ LTC.

4. Pour modifier le timecode défini par l'utilisateur et la date, entrez le nouveau timecode du point IN et la date du clip dans le champ Set TC (Définir TC) sous le champ USER.

5. Pour modifier le timecode principal de ce clip, appuyez sur la touche A ou B correspondant au TC principal demandé.

6. Appuyez sur F2 pour sélectionner le mode CLIP ou CAM.

   - En mode CAM, seul le timecode de l'angle de prise de vue chargé sur le canal principal est modifié.
   - En mode CLIP, le timecode de tous les angles de prise de vue du clip est modifié.

7. Appuyez sur ENTER pour confirmer, ou sur ESC pour annuler.

Tout le clip est mis à jour en fonction de la nouvelle valeur du timecode afin de conserver un timecode continu au sein de l'ensemble du clip.

Remarque

En modes 59,94 Hz (NTSC), vous avez également la possibilité de sélectionner le mode DROP FRAME (Saut d'image) ou le mode NON DROP FRAME (Pas de saut d'image) en appuyant sur la barre d'espace.

9.3.13 DÉPLACEMENT ET COPIE DES CLIPS

Pour copier et déplacer des clips dans l'écran VGA, utilisez les fonctions CUT (Couper), COPY (Copier) et PASTE (Coller).

GÉNÉRALITÉS

- Si le Presse-papiers a été rempli à l'aide de la fonction **Cut**, le ou les clips d'origine sont supprimés après avoir été collés dans le nouvel emplacement.
- En mode CAM, seule la caméra du clip sélectionnée est **coupée/copiée/collée**. En mode CLIP, tous les angles de prise de vue sont **coupés/copiés**.
- La fonction **Paste** en mode CLIP permet uniquement de coller des caméras de clip au niveau des emplacements de caméra disponibles dans le clip de destination. Si le clip de destination possède déjà certains angles de prise de vue, ces derniers ne sont pas remplacés par la caméra correspondante dans le Presse-papiers.
- Un **couper-coller** d'un clip est identique à une commande « Move Clip ». En d'autres termes; toute référence à ce clip à l'intérieur des playlists est mise à jour avec le nouvel emplacement de ce clip. C'est différent d'une opération « **Copier-Coller** », suivie d'une suppression manuelle du clip d'origine.

CHAMP CLIPBOARD

Cette zone affiche le contenu du Presse-papiers : le numéro du clip, le numéro réseau (si le clip/playlist copié est un clip/playlist distant), ainsi que la ou les caméras sélectionnées pour un clip.

Le reste de la ligne résume les fonctions disponibles (copier, couper, coller, supprimer) et leurs raccourcis clavier. Vous pouvez également appeler ces fonctions en cliquant sur la zone correspondante de cette ligne.

CTL+ X: CUT (COUPER)

Cette option ne s'applique qu'aux clips.

1. Placez le curseur sur le clip à « couper » dans l'écran Clip.
2. Appuyez sur les touches CTRL + X du clavier ou cliquez sur la zone correspondante dans l'écran.

Le clip est supprimé de l'emplacement actuel et copié dans le Presse-papiers.

CTL+C: COPY (COPIER)

1. Placez le curseur sur le clip/la playlist à copier.
2. Appuyez sur les touches CTRL + C du le clavier ou cliquez sur la zone correspondante dans l'écran.

Le clip est copié dans le Presse-papiers.

CTL+V : PASTE (COLLER, COPIE LONGUE)

Avec la copie longue, le clip d'origine est entièrement copié, poignées incluses, vers la destination.

1. Placez le curseur sur l'emplacement du clip/de la playlist au niveau duquel le contenu du Presse-papiers doit être copié.
2. Appuyez sur CTRL + V ou cliquez sur la zone correspondante dans l'écran.

Le clip contenu dans le Presse-papiers est copié dans l'emplacement souhaité en mode Long.

CTL+SHIFT+V : PASTE (COLLER, COPIE COURTE)

Avec la copie courte, le contenu compris entre les points IN et OUT du clip d'origine est copié, ainsi que la durée des poignées par défaut. Vous économisez ainsi de l'espace sur le serveur EVS.

1. Placez le curseur sur l'emplacement du clip/de la playlist au niveau duquel le contenu du Presse-papiers doit être copié.
2. Cliquez sur CTRL + SHIFT + V.

Le clip contenu dans le Presse-papiers est copié dans l'emplacement souhaité en mode Short.

CTL+DEL:DELETE (SUPPRIMER)

1. Placez le curseur sur le clip/la playlist à supprimer.
2. Appuyez sur CTRL + DEL ou cliquez sur la zone correspondante dans l'écran Clip.

   → En mode CAM, seule la caméra sélectionnée est supprimée.

   → En mode CLIP, toutes les caméras du clip sont supprimées.

Important

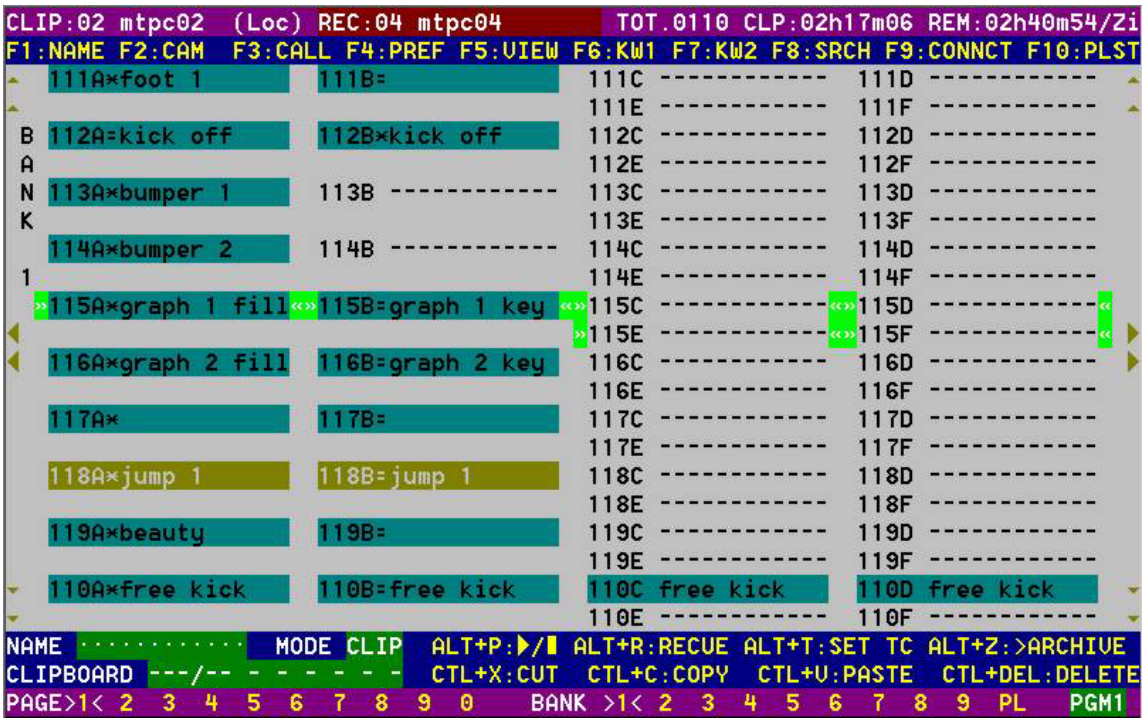
Un clip/une playlist ne peut pas être supprimé lorsqu'il/elle est à l'antenne.

Remarque

- Lorsqu'un clip est supprimé, le système parcourt toutes les playlists et efface le clip de toutes les playlistes.
- Lorsqu'un clip est protégé ou que la valeur « Yes » a été affectée au paramètre « Confirm Delete Clip » (Confirmer la suppression du clip) dans le menu Setup (p.3.1 F2), le système vous demande de confirmer la suppression du ou des clips sélectionnés.

9.3.14 ECRAN CLIP – VUE ÉTENDUE

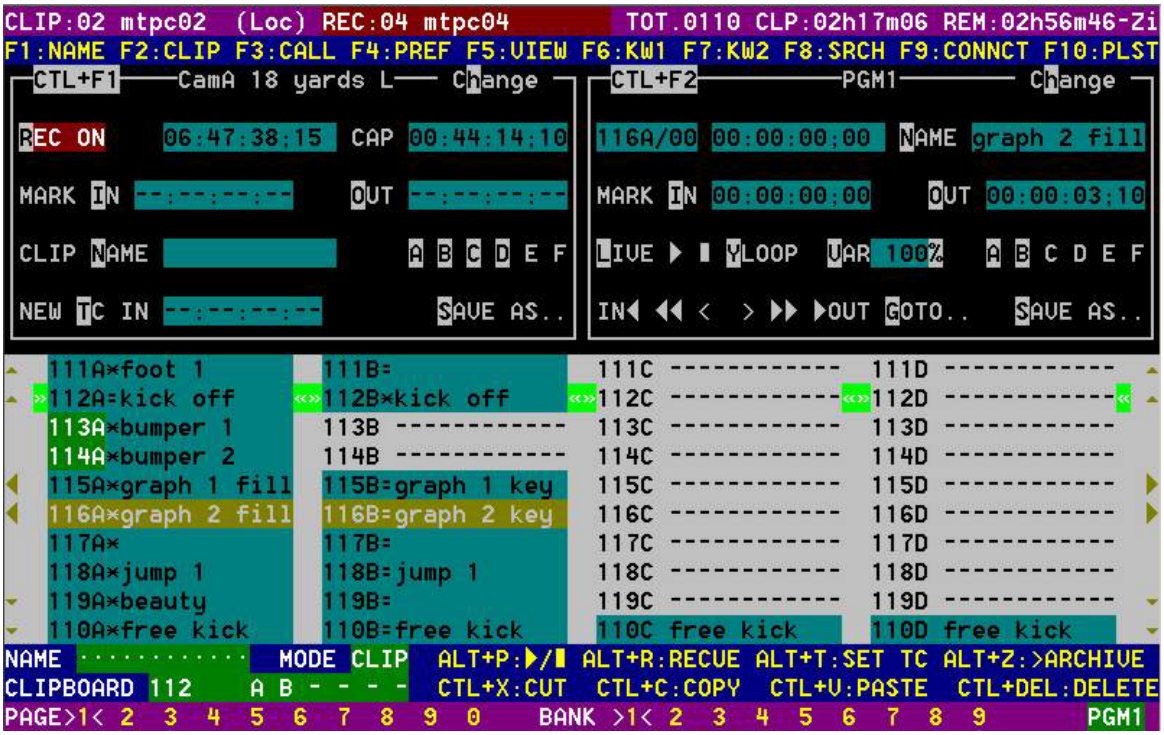
La vue étendue affiche les caméras A à F au lieu des caméras A à D. Vous ne pouvez consulter dans ce cas qu'une seule banque à la fois. Pour basculer entre la vue standard et la vue étendue, appuyez sur la touche F5 du clavier ou cliquez sur la zone « F5:VIEW » dans l'écran.



9.4 UTILISATION DU PANNEAU DE COMMANDE

Vous pouvez accéder au panneau de commande VGA à partir de n'importe quelle fenêtre de l'écran VGA en appuyant sur les touches SHIFT+F9 du clavier. La section inférieure du panneau de commande est semblable à celle de l'écran Clip, et comporte les mêmes fonctions. La section supérieure du panneau de commande comporte 2 fenêtres qui peuvent, chacune, prendre le contrôle d'un canal du serveur.

En appuyant sur SHIFT+F9 dans le panneau de commande, vous rebasculez en mode d'écran Clip.


CLIP:02 mtpc02 (Loc) REC:04 mtpc04 TOT.0110 CLP:02h17m06 REM:02h56m46-Zi
F1:NAME F2:CLIP F3:CALL F4:PREF F5:VIEW F6:KW1 F7:KW2 F8:SRCH F9:CONNCT F10:PLST
CTL+F1 CamA 18 yards L Change
REC ON 06:47:38:15 CAP 00:44:14:10
MARK IN --:--:--:-- OUT --:--:--:--
CLIP NAME A B C D E F
NEW TC IN --:--:--:-- SAVE AS..
CTL+F2 PGM1 Change
116A/00 00:00:00:00 NAME graph 2 fill
MARK IN 00:00:00:00 OUT 00:00:03:10
LIVE YLOOP VAR 100% A B C D E F
IN OUT GOTO.. SAVE AS..
111A×foot 1 111B= 111C 111D
112A=kick off 112B×kick off 112C 112D
113A×bumper 1 113B 113C 113D
114A×bumper 2 114B 114C 114D
115A×graph 1 fill 115B=graph 1 key 115C 115D
116A×graph 2 fill 116B=graph 2 key 116C 116D
117A× 117B= 117C 117D
118A×jump 1 118B=jump 1 118C 118D
119A×beauty 119B= 119C 119D
110A×free kick 110B=free kick 110C free kick 110D free kick
NAME MODE CLIP ALT+P: ALT+R:RECUE ALT+T:SET TC ALT+Z:>ARCHIVE
CLIPBOARD 112 A B CTL+X:CUT CTL+C:COPY CTL+V:PASTE CTL+DEL:DELETE
PAGE>1< 2 3 4 5 6 7 8 9 0 BANK >1< 2 3 4 5 6 7 8 9 PGM1

9.4.1 PANNEAU DE COMMANDE – SECTION INFÉRIEURE

La navigation dans les clips, les modes d'affichage (vue normale ou étendue), les procédures de rappel, de déplacement, de copie des clips, etc. dans le panneau de commande sont identiques à ceux de l'écran Clip. La fenêtre CONNECT est appelée par F9, et permet de se connecter aux autres serveurs du réseau.

9.4.2 PANNEAU DE COMMANDE – SECTION SUPÉRIEURE

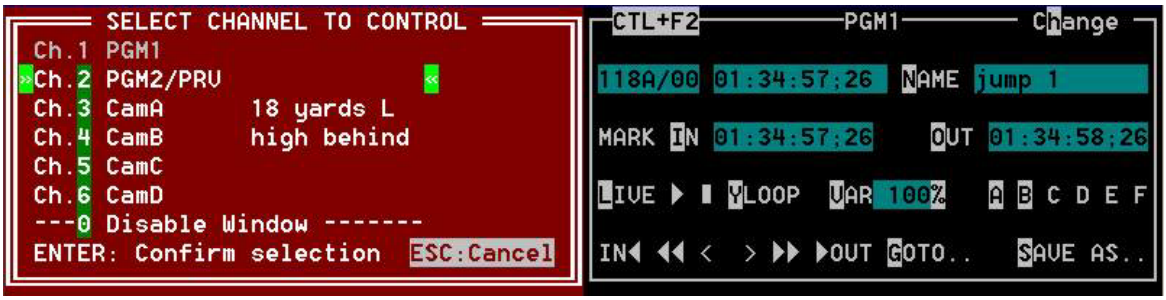
Les deux fenêtres de la section supérieure peuvent être attribuées à un canal différent du serveur. Lorsque vous accédez pour la première fois au panneau de commande après avoir démarré l'application, le contrôle des deux fenêtres est désactivé.

Appuyez sur CTRL+F1 pour prendre le contrôle de la fenêtre de gauche ou sur CTRL+F2 pour le contrôle de la fenêtre de droite. Le cadre entourant la fenêtre correspondante devient vert. Notez qu'une seule fenêtre peut être active à la fois. Dans la fenêtre active, les lettres/nombres affichés en surbrillance de couleur verte indiquent le raccourci clavier pour la fonction correspondante : appuyez sur ALT + la lettre/le numéro en surbrillance. Toutes les fonctions sont également disponibles en cliquant dessus à l'aide du stylet.

Important

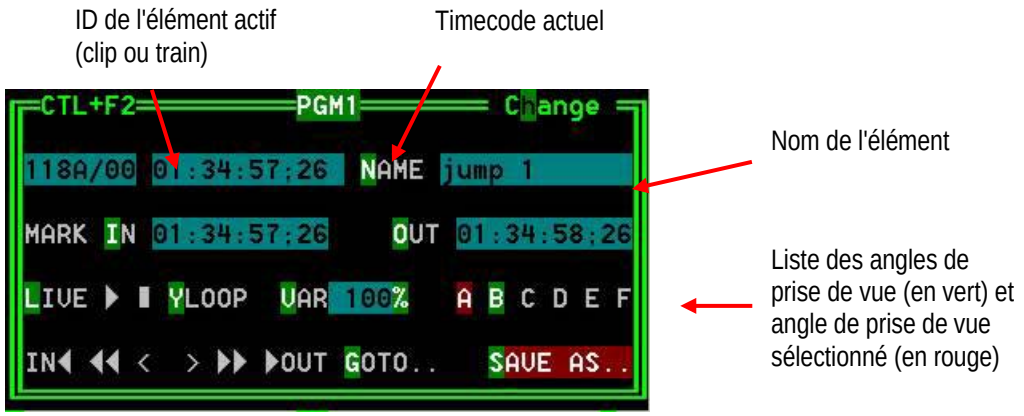
Le contrôle d'un canal depuis le panneau de commande est concurrent à n'importe quel autre contrôleur susceptible d'être attribué à ce canal : Remote EVS ou protocole externe. Une commande envoyée depuis le panneau de commande à un canal remplace toute action en cours d'exécution sur le canal à ce moment-là.

Le nom du canal actuellement attribué à chaque fenêtre s'affiche en haut de chacune d'elles. Pour attribuer un nouveau canal à cette fenêtre, appuyez sur ALT+H. Une nouvelle fenêtre apparaît de l'autre côté pour permettre la sélection d'un nouveau canal.


SELECT CHANNEL TO CONTROL
Ch.1 PGM1
»Ch.2 PGM2/PRV «
Ch.3 CamA 18 yards L
Ch.4 CamB high behind
Ch.5 CamC
Ch.6 CamD
---0 Disable Window -------
ENTER: Confirm selection ESC:Cancel
CTL+F2 PGM1 Change
118A/00 01:34:57:26 NAME jump 1
MARK IN 01:34:57:26 OUT 01:34:58:26
LIVE YLOOP VAR 100% A B C D E F
IN OUT GOTO.. SAVE AS..

Utilisez les flèches de direction ↑/↓ pour sélectionner le canal et appuyez sur ENTER, ou appuyez directement sur ALT + le numéro du canal en surbrillance verte. Les canaux de lecture déjà attribués s'affichent en grisé et ne peuvent pas être sélectionnés. Sélectionnez « 0 – Disable Window (Désactiver la fenêtre) » si vous ne voulez pas attribuer de canal à la fenêtre. Selon qu'un canal de lecture ou d'enregistrement est attribué au panneau de commande, son contenu est automatiquement mis à jour.

9.4.3 PANNEAU DE COMMANDE LECTEUR


ID de l'élément actif (clip ou train)
Timecode actuel
CTL+F2 PGM1 Change
118A/00 01:34:57:26 NAME jump 1
MARK IN 01:34:57:26 OUT 01:34:58:26
LIVE YLOOP VAR 100% A B C D E F
IN OUT GOTO.. SAVE AS..
Nom de l'élément
Liste des angles de prise de vue (en vert) et angle de prise de vue sélectionné (en rouge)

CHARGER UN TRAIN D'ENREGISTREMENT

Appuyez sur ALT+L pour passer en mode LIVE (Direct) (ou cliquez sur la fonction LIVE), puis appuyez sur ALT + la lettre du train d'enregistrement de votre choix (A/B/C/D/E/F), ou cliquez dessus. Les lettres correspondant aux trains d'enregistrement disponibles sont en surbrillance verte, et la lettre du train d'enregistrement actif est affichée en rouge.

PROCÉDURE : CHARGER UN CLIP

Pour charger un clip, plusieurs possibilités s'offrent à vous : utilisez les touches de direction pour placer le curseur à l'intérieur de la section inférieure du panneau de commande jusqu'au clip de votre choix, puis appuyez sur ENTER ou cliquez sur le clip requis à l'aide du stylet. Vous pouvez aussi entrer l'ID du clip requis et appuyer sur F3. Pour sélectionner un angle de prise de vue différent à l'intérieur d'un clip, appuyez sur ALT + la lettre de la caméra requise (A/B/C/D/E/F), ou cliquez sur celle-ci. Les angles de prise de vue disponibles sont affichés en VERT, l'angle de prise de vue actif est en ROUGE.

LECTURE/NAVIGATION DANS L'ÉLÉMENT ACTIF

Commande	Description
ALT+P	Lecture de/pause sur l'image en cours.
ALT+Y	Lit le clip actif en boucle sans fin. La lecture démarre à partir de l'image en cours jusqu'au point OUT du clip puis elle revient en boucle au point IN et continue la lecture, et ainsi de suite.
ALT+V	Lecture en mode PlayVar à la vitesse précisée dans le champ adjacent. Pour modifier la vitesse indiquée dans le champ Var, appuyez sur ALT + % (sans la touche SHIFT), entrez la valeur souhaitée et appuyez sur ENTER pour confirmer.
< / > (sans la touche SHIFT) :	Permet d'avancer/de reculer d'une trame.
SHIFT + < / >	Permet d'avancer/de reculer d'une seconde.
CTRL + < / >	Rembobinage rapide + avance rapide. La navigation se poursuit après avoir relâché les touches.
ALT + < / >	Permet d'accéder au point IN / OUT.
ALT + G	Goto timecode (Accéder au timecode)

CRÉER UN CLIP DANS LE PANNEAU DE COMMANDE LECTEUR

1. Chargez un train d'enregistrement sur le lecteur.
2. Naviguez dans le train d'enregistrement pour atteindre le point IN ou OUT de votre choix et appuyez sur ALT+I / ALT+O pour marquer le point IN / OUT sur l'image en cours. Le curseur se place automatiquement sur la trame adjacente, de sorte que l'opérateur peut entrer manuellement le timecode du point IN/OUT requis, le cas échéant[1]. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESC pour annuler.
3. Répétez cette opération pour le point complémentaire IN/OUT. Ce n'est pas obligatoire. Si seul un point IN ou OUT est inséré, la valeur du paramètre Default Clip Duration (Durée du clip par défaut) définie dans le menu Setup (p.2.2 F2) est utilisée pour définir le point manquant.
4. Appuyez sur ALT + S pour sauvegarder le clip. Dans la fenêtre Save as (Enregistrer sous) qui s'affiche, l'opérateur a la possibilité de nommer/renommer le clip, le cas échéant. Si l'opérateur appuie sur ENTER, le clip est sauvegardé dans l'emplacement actuel du curseur, dans la section inférieure du panneau de commande. Lorsque la fenêtre « Save as » est ouverte, l'opérateur garde la possibilité de parcourir la base de données, de sélectionner une page et une banque différentes, et même de se connecter à une autre machine du réseau à l'aide de la fenêtre CONNECT (Connexion). Si vous appuyez sur ALT+U, le clip est sauvegardé dans le premier emplacement de clip disponible[2] sur le serveur actif.

MODIFICATION D'UN CLIP DANS LE PANNEAU DE COMMANDE LECTEUR

Après avoir chargé le clip requis, les fonctions suivantes sont disponibles :

Commande	Description
ALT+N	Permet de renommer le clip. Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESC pour annuler.
ALT+I / ALT+O	Permet de marquer un nouveau point IN/OUT sur l'image en cours. Le curseur se place automatiquement sur la trame adjacente, de sorte que l'opérateur peut entrer manuellement le timecode du point IN/OUT requis, le cas échéant. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESC pour annuler.

EFFECTUER UNE COPIE D'UN CLIP DANS LE PANNEAU DE COMMANDE LECTEUR

1. Chargez le clip d'origine.
2. Appuyez sur ALT+S pour sauvegarder le clip actif dans un autre emplacement. Une copie du clip est ainsi créée.

   L'opérateur a la possibilité de renommer le clip durant cette opération. Il peut ensuite sauvegarder le clip dans l'emplacement actuel du curseur en appuyant sur ENTER, ou dans le premier emplacement de clip disponible sur le serveur actif en appuyant sur ALT+U.

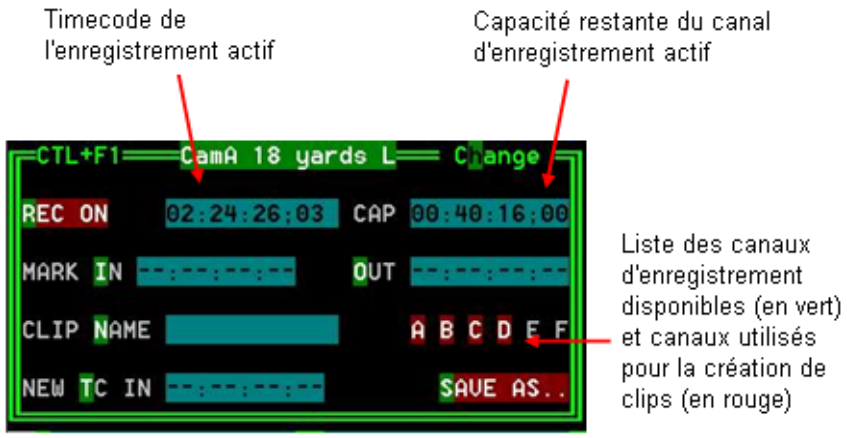
[1] Si l'opérateur connaît le timecode du point IN / OUT, il n'a pas besoin de rechercher cette image. Il peut appuyer sur ALT+I au niveau de n'importe quelle image, puis entrer le timecode du point IN / OUT et confirmer en appuyant sur ENTER.

[2] Le premier emplacement de clip disponible est le premier emplacement qui ne contient pas encore d'angle de prise de vue.

Remarque

Les fonctions Cut/Copy/Paste sont disponibles en permanence pour déplacer et copier des clips dans la section inférieure du panneau de commande, même lorsqu'une des fenêtres supérieures est active.

9.4.4 PANNEAU DE COMMANDE ENREGISTREUR



Le panneau de commande enregistreur permet de démarrer/arrêter l'enregistrement et de créer des clips à partir des trains d'enregistrement locaux. Il permet, par exemple, de créer des clips sur un serveur qui n'a pas de canal de lecture.

DÉMARRER/ARRÊTER L'ENREGISTREMENT

Appuyez sur ALT+R pour démarrer ou arrêter l'enregistrement sur le canal d'enregistrement attribué à la fenêtre. Aucune confirmation n'est nécessaire.

Important

En mode LSM, tous les enregistreurs sont arrêtés directement pour préserver la synchronisation entre tous les canaux d'enregistrement.

CRÉATION DE CLIPS VIA LE PANNEAU DE COMMANDE ENREGISTREUR

1. Appuyez sur ALT+I / ALT+O pour marquer un nouveau point IN/OUT sur la dernière image enregistrée. Le timecode s'affiche sur la trame adjacente, et le curseur est automatiquement placé sur cette trame pour permettre à l'opérateur de modifier le timecode du point IN/OUT, le cas échéant. Appuyez sur ENTER pour confirmer, ou sur ESC pour annuler.
2. Répétez cette opération pour le point IN/OUT complémentaire. Ce n'est pas obligatoire. Si seul un point IN ou OUT est marqué, la valeur du paramètre Default Clip Duration (Durée du clip par défaut) définie dans le menu Setup (p.2.2 F2) est utilisée pour définir le point manquant.
3. Sélectionnez le ou les trains d'enregistrement à partir desquels créer le ou les clips : appuyez sur ALT + la lettre (A/B/C/D/E/F) d'un train d'enregistrement pour le sélectionner/désélectionner. Les lettres en surbrillance ROUGE indiquent qu'un clip sera créé à partir du train d'enregistrement correspondant ; les lettres en surbrillance VERTE signifient que le train d'enregistrement correspondant est disponible mais ne sera pas utilisé pour créer un clip.
4. Pour définir le nom du clip avant de le sauvegarder, appuyez sur ALT+N, tapez le nom désiré et validez en appuyant sur ENTER.
5. L'opérateur peut aussi redéfinir le timecode du point IN du clip en lui affectant une nouvelle valeur. Appuyez sur ALT+T, tapez la valeur désirée et confirmez l'opération en appuyant sur ENTER. Lors de la création du clip, ce timecode remplacera le timecode initial du point IN.
6. Appuyez sur ALT + S pour sauvegarder le ou les clips. L'opérateur a toujours la possibilité de renommer le clip durant cette opération. Il peut ensuite sauvegarder le clip dans l'emplacement actuel du curseur en appuyant sur ENTER, ou dans le premier emplacement de clip disponible sur le serveur actif en appuyant sur ALT+U.

10. Gestion des mots clés

Il est possible d'attribuer 3 mots clés et un classement à chaque clip du serveur. Les valeurs suivantes sont utilisées pour le classement : -, *, **, ***. Les mots clés sont sélectionnés dans un fichier de mots clés défini par l'utilisateur, qui peut contenir jusqu'à 200 mots clés de 12 caractères.

Ces informations (mots clés, classement) peuvent être associées à d'autres critères (timecode, dates) pour rechercher dans la base de données du serveur les clips qui répondent à ces critères.

L'affectation de mots clés et du classement ainsi que la recherche, peuvent être effectuées à l'aide du Remote EVS ou de l'écran VGA et du clavier du PC. Ces fonctions sont uniquement disponibles si les codes de licence 124 (fonction de recherche de la base de données) et 125 (fonction d'affectation de mots clés) sont installés sur le serveur.

10.1 CRÉATION ET SÉLECTION DU FICHIER DE MOTS CLÉS

Le fichier de mots clés est un simple fichier texte doté d'un nom à 8 caractères et d'une extension .KWD. Tous les fichiers de mots clés doivent être placés dans le répertoire Multicam\KWD du serveur. Un exemple de fichier de mots clés (SAMPLE.KWD) est fourni par EVS au moment de l'installation de Multicam. Le contenu d'un fichier de mots clés ressemble à ce qui suit :

```
1 = action_1
2 = action_2
3 = action_3
4 = action_4
5 = action_5
6 = action_6
7 = action_7
8 = action_8
9 = action_9
10 = action_10
11 = action_11
12 = action_12
13 = action_13
14 = action_14
15 = action_15
16 = action_16
17 = action_17
18 = action_18
19 = action_19
20 = action_20

21 = player_A1
22 = player_A2
23 = player_A3
24 = player_A4
```

```
25 = player_A5
26 = player_A6
27 = player_A7
28 = player_A8
29 = player_A9
30 = player_A10
31 = player_A11
32 = player_A12
33 = player_A13
34 = player_A14
35 = player_A15
36 = player_A16
37 = player_A17
38 = player_A18
39 = player_A19
40 = player_A20

41 = player_B1
42 = player_B2
43 = player_B3
44 = player_B4
45 = player_B5
46 = player_B6
47 = player_B7
48 = player_B8
49 = player_B9
50 = player_B10
51 = player_B11
52 = player_B12
53 = player_B13
54 = player_B14
55 = player_B15
56 = player_B16
57 = player_B17
58 = player_B18
59 = player_B19
60 = player_B20
…etc… jusqu'à 200 =
dernier mot clé
```

Chaque mot clé peut compter jusqu'à 12 caractères, y compris des espaces. Evitez les caractères spéciaux et accentués car la plupart d'entre eux ne sont pas reconnus par l'application Multicam. Si un mot clé compte plus de 12 caractères, seuls les 12 premiers sont utilisés et la fin du mot clé est automatiquement tronquée.

10.1.1 CRÉATION DU FICHIER DE MOTS CLÉS À PARTIR D'UN ORDINATEUR

La création d'un fichier de mots clés peut s'effectuer à partir de n'importe quel ordinateur, à l'aide d'un simple éditeur de texte. Assurez-vous que le nom de fichier ne dépasse pas 8 caractères, que tous les caractères dans le nom du fichier sont autorisés et qu'il possède une extension .KWD. Le fichier peut ensuite être importé depuis une disquette vers le serveur, soit manuellement à partir d'une invite DOS, ou à l'aide de l'option Import/Export Keywords Files (Importer/Exporter des fichiers de mots clés) » dans le menu Maintenance EVS (pour plus d'informations, référez-vous aux explications données dans le manuel de référence technique XT).

10.1.2 SÉLECTION DU FICHIER DE MOTS CLÉS ACTIF

Dans l'application Multicam, le fichier de mots clés peut être sélectionné à partir de l'écran de configuration VGA, ou du menu Setup du Remote EVS (p.3.2 F1).

L'opérateur peut sélectionner n'importe quel fichier parmi tous les fichiers .KWD présents dans MULTICAM\DIRECTORY. Si la machine est connectée à d'autres serveurs du réseau SDTI EVS, le serveur réseau distribue automatiquement son fichier de mots clés actif à tous les autres utilisateurs du réseau.

Pour chaque système connecté au réseau, l'opérateur peut choisir d'utiliser le fichier provenant du serveur réseau (le paramètre Keywords File doit avoir la valeur « SERVER ») ou un fichier local.

Remarque

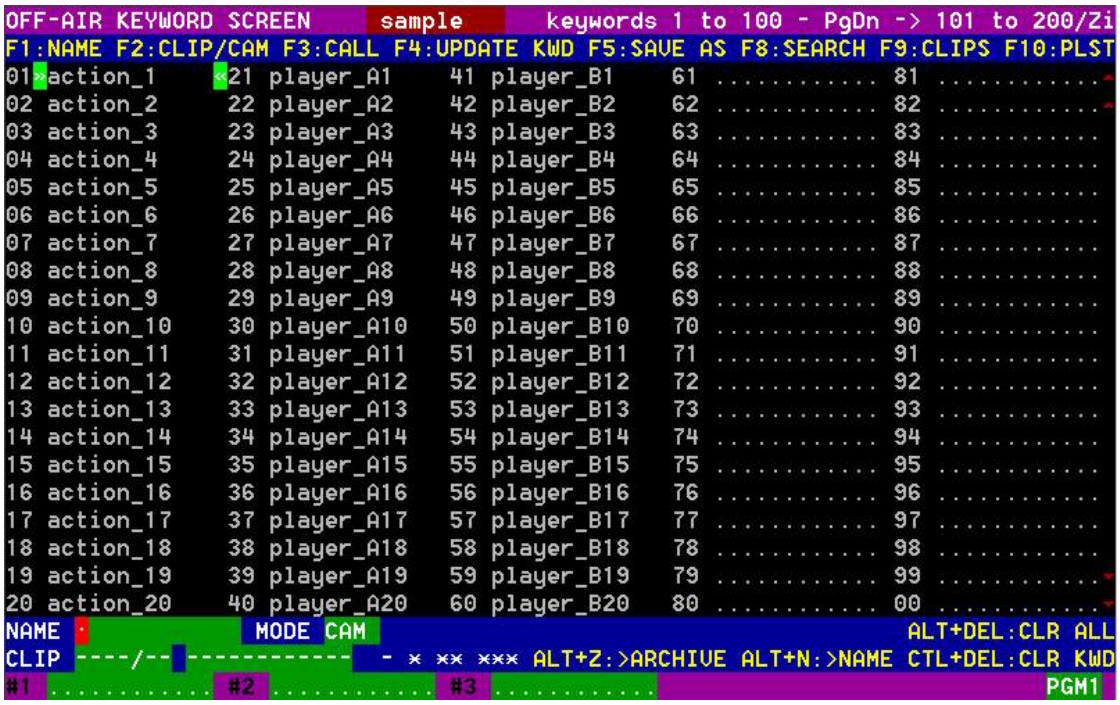
Dans une situation normale, le serveur réseau est la machine définie en tant que telle dans le menu Configuration EVS.

Toutefois, si, pour une raison quelconque, la connexion au réseau est interrompue ou si la machine désignée comme serveur réseau n'est pas disponible, une autre machine sur le réseau (le serveur maître détenant le numéro de série le plus élevé) reprend automatiquement le contrôle des opérations, dont la distribution du fichier de mots clés. Même si le serveur réseau d'origine se reconnecte, il se peut qu'il ne soit plus considéré comme le serveur réseau actif.

La machine qui assume le rôle de serveur réseau peut facilement être identifiée dans la fenêtre CONNECT de l'écran VGA ou dans le menu Network (Réseau) du Remote EVS, grâce à l'astérisque, « * », affichée à droite de son nom. Cette machine peut uniquement distribuer son fichier de mots clés actif aux autres serveurs présents sur le réseau SDTI.

10.1.3 MODIFICATION DU FICHIER DE MOTS CLÉS À PARTIR DE L'APPLICATION MULTICAM

Il est également possible de modifier directement le fichier de mots clés dans l'application Multicam via l'écran Off-Air Keyword (Mots-clés hors antenne) (F7). Cet écran permet également d'attribuer des mots clés à un clip. Les différentes fonctions d'affectation de mots clés sont décrites plus loin dans ce chapitre.


OFF-AIR KEYWORD SCREEN sample keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200/Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F4:UPDATE KWD F5:SAVE AS F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 action_1 21 player_A1 41 player_B1 61 81
02 action_2 22 player_A2 42 player_B2 62 82
03 action_3 23 player_A3 43 player_B3 63 83
04 action_4 24 player_A4 44 player_B4 64 84
05 action_5 25 player_A5 45 player_B5 65 85
06 action_6 26 player_A6 46 player_B6 66 86
07 action_7 27 player_A7 47 player_B7 67 87
08 action_8 28 player_A8 48 player_B8 68 88
09 action_9 29 player_A9 49 player_B9 69 89
10 action_10 30 player_A10 50 player_B10 70 90
11 action_11 31 player_A11 51 player_B11 71 91
12 action_12 32 player_A12 52 player_B12 72 92
13 action_13 33 player_A13 53 player_B13 73 93
14 action_14 34 player_A14 54 player_B14 74 94
15 action_15 35 player_A15 55 player_B15 75 95
16 action_16 36 player_A16 56 player_B16 76 96
17 action_17 37 player_A17 57 player_B17 77 97
18 action_18 38 player_A18 58 player_B18 78 98
19 action_19 39 player_A19 59 player_B19 79 99
20 action_20 40 player_A20 60 player_B20 80 00
NAME MODE CAM ALT+DEL:CLR ALL
CLIP ----/-- - * ** *** ALT+Z:>ARCHIVE ALT+N:>NAME CTL+DEL:CLR KWD
#1 #2 #3 PGM1

Sélectionnez un fichier local de mots clés dans le menu de configuration VGA. Si vous sélectionnez le fichier de mots clés « SERVER » dans la configuration, à savoir le fichier distribué par le serveur réseau, vous n'êtes pas autorisé à le modifier.

Accédez à l'écran Off-Air Keyword (Mots-clés Off-Air) en appuyant sur la touche F7 du clavier. Si vous voulez créer une copie de sauvegarde du fichier actuel, appuyez sur F5:SAVE AS dans cet écran (ou cliquez sur la fonction à l'aide du stylet), puis entrez le nom du fichier que vous souhaitez créer. Cette opération permet également de créer une copie locale du fichier de mots clés distribué par le serveur réseau.

Remarque

S'il existe déjà un fichier .KWD portant le même nom dans le répertoire KWD, il est automatiquement remplacé par le nouveau fichier.

Pour modifier un mot clé dans le fichier actif, déplacez le curseur vers l'emplacement du mot clé requis, à l'aide des touches de direction ou du stylet, puis tapez le nouveau mot clé. Ce dernier apparaît dans le champ Name en bas de l'écran. Appuyez sur ESC pour effacer le contenu de l'ensemble du champ ou sur la touche <BACKSPACE> pour supprimer le dernier caractère. Pour attribuer la valeur spécifiée dans le champ du nom au mot clé sélectionné, appuyez sur F4:UPDATE KWD, ou cliquez sur cette fonction à l'aide du stylet.

Répétez l'opération pour tous les mots clés à mettre à jour.

Appuyez sur PgUp/PgDn pour basculer entre la page 1 (mots clés 1 à 100) et la page 2 (mots clés 101 à 200) ou cliquez sur les flèches de direction rouges Haut/Bas dans la partie droite de l'écran.

Si votre machine est définie comme serveur réseau, le fichier mis à jour est envoyé automatiquement vers tous les autres utilisateurs du réseau chaque fois qu'un mot clé est mis à jour.

10.2 ATTRIBUTION DE MOTS CLÉS À L'AIDE DE L'ÉCRAN VGA

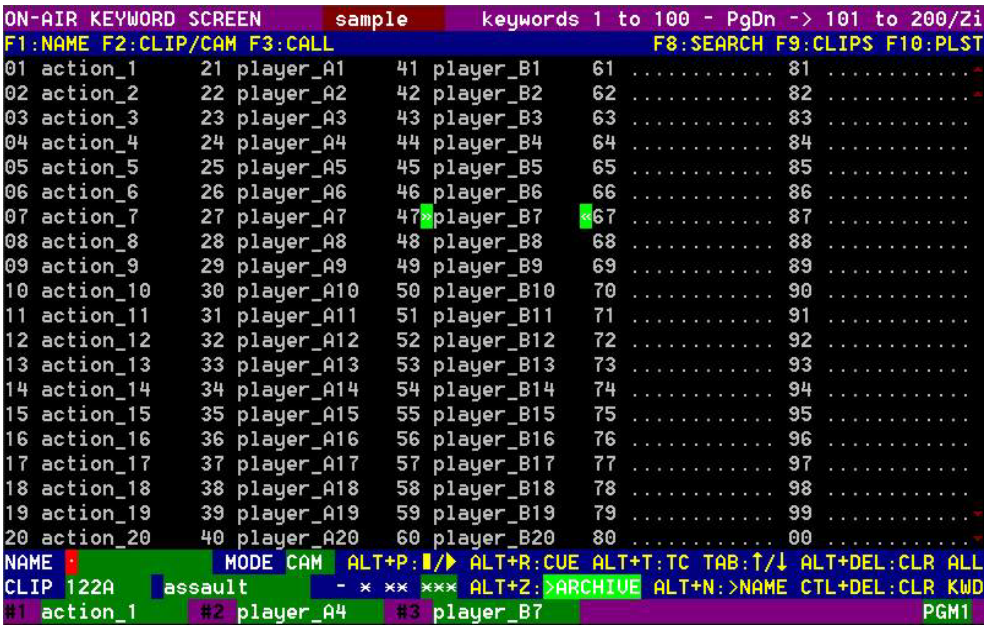
10.2.1 FENÊTRES DES MOTS CLÉS

Il est possible d'attribuer des mots clés à des clips dans les écrans On-Air Keyword (Mots-clés à l'antenne) (F6:KW1) ou Off-Air Keyword (Mots-Clés Hors antenne) (F7:KW2).

L'écran On-Air Keyword permet d'attribuer des mots clés au clip chargé sur le canal principal du 1er utilisateur, ce qui signifie qu'un canal de lecture est utilisé durant cette opération.

L'écran Off-Air Keyword permet d'attribuer des mots-clés au clip sélectionné à l'aide des flèches vertes dans l'écran Clip ou dans le panneau de commande, même si le clip n'est chargé sur aucun canal de lecture. Cette option permet, par exemple, à une tierce personne d'aider l'opérateur principal dans le cadre d'opérations d'indexation, sans monopoliser un canal de lecture du système.

Le fonctionnement des deux écrans, On-Air et Off-Air, est identique.


ON-AIR KEYWORD SCREEN sample keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200/Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 action_1 21 player_A1 41 player_B1 61 81
02 action_2 22 player_A2 42 player_B2 62 82
03 action_3 23 player_A3 43 player_B3 63 83
04 action_4 24 player_A4 44 player_B4 64 84
05 action_5 25 player_A5 45 player_B5 65 85
06 action_6 26 player_A6 46 player_B6 66 86
07 action_7 27 player_A7 47 player_B7 67 87
08 action_8 28 player_A8 48 player_B8 68 88
09 action_9 29 player_A9 49 player_B9 69 89
10 action_10 30 player_A10 50 player_B10 70 90
11 action_11 31 player_A11 51 player_B11 71 91
12 action_12 32 player_A12 52 player_B12 72 92
13 action_13 33 player_A13 53 player_B13 73 93
14 action_14 34 player_A14 54 player_B14 74 94
15 action_15 35 player_A15 55 player_B15 75 95
16 action_16 36 player_A16 56 player_B16 76 96
17 action_17 37 player_A17 57 player_B17 77 97
18 action_18 38 player_A18 58 player_B18 78 98
19 action_19 39 player_A19 59 player_B19 79 99
20 action_20 40 player_A20 60 player_B20 80 00
NAME MODE CAM ALT+P: ALT+R:CUE ALT+T:TC TAB: ALT+DEL:CLR ALL
CLIP 122A assault ALT+Z:>ARCHIVE ALT+N:>NAME CTL+DEL:CLR KWD
#1 action_1 #2 player_A4 #3 player_B7 PGM1

Le nom du fichier de mots clés actif est affiché dans le centre de la barre de titre, sur un arrière-plan rouge.

La plupart des fonctions relatives à la gestion des clips sont similaires à celles de l'écran Clip : F1:NAME (NOM); F2:CLIP/CAM; F3:CALL (APPEL)[1], ALT+P:PLAY/PAUSE (LECTURE/PAUSE), ALT+R:RECUE (RECALER), ALT+T:SET TC (DEFINIR TC); ALT+Z:>ARCHIVE (ARCHIVER), ALT+Fx: sélection du canal d'appel par l'écran VGA activée. Référez-vous à la description de l'écran Clip pour de plus amples détails sur ces fonctions.

[1] Lorsque vous appelez un clip à l'aide de la fonction F3 de l'écran Off-Air Keyword (Mots clés hors antenne), le système bascule automatiquement vers l'écran On-Air Keyword (Mots clés à l'antenne) dans la mesure où le clip auquel vous devez attribuer des mots clés a été chargé sur un canal de lecture.

L'ID et le nom du clip auquel des mots clés doivent être attribués s'affichent en bas de l'écran, avec les mots clés, le classement et l'état d'archivage déjà attribués à ce clip.

10.2.2 ATTRIBUER UN MOT CLÉ À UN CLIP

Déplacez le curseur sur le mot clé de votre choix, puis appuyez sur ENTER ou cliquez sur le mot clé à l'aide du stylet. Le mot clé est attribué au premier emplacement de mot clé disponible sur la dernière ligne de l'écran. Répétez cette opération si vous voulez affecter plusieurs mots clés (jusqu'à 3 max.) au clip actif.

Selon que le mode CLIP ou CAM est sélectionné, les mots clés sont affectés uniquement à l'angle de prise de vue actif (mode CAM) ou à tous les angles de prise de vue du clip actif (mode CLIP).

Si 3 mots clés sont déjà attribués au clip, l'opérateur doit en supprimer pour en assigner de nouveaux.

10.2.3 EFFACER UN MOT CLÉ AVEC LE CLAVIER

Appuyez sur <TAB> pour placer le curseur en forme de flèche dans la zone inférieure de l'écran. Des flèches rouges apparaissent autour d'un des mots-clés ou de l'indication du classement. Utilisez les touches ←/→ pour sélectionner le mot clé à supprimer, puis appuyez sur CTRL+DEL. Appuyez de nouveau sur la touche <TAB> pour replacer le curseur de direction dans la liste des mots clés.

10.2.4 EFFACER UN MOT CLÉ AVEC LE STYLET

Cliquez sur le mot clé à effacer sur la dernière ligne, puis cliquez sur la zone CTRL+DEL:CLR KWD de l'écran, ou appuyez sur CTRL+DEL.

10.2.5 MODIFIER LE CLASSEMENT DU CLIP ACTIF À L'AIDE DU CLAVIER

Appuyez sur la touche <TAB> pour placer le curseur dans la partie inférieure de l'écran. Utilisez les flèches ←/→ pour sélectionner le classement voulu et appuyez sur ENTREE. Le classement sélectionné s'affiche en surbrillance verte.

10.2.6 MODIFIER LE CLASSEMENT DU CLIP ACTIF À L'AIDE DU CLAVIER

Cliquez sur le classement de votre choix, il s'affiche en surbrillance verte.

10.2.7 EFFACER TOUS LES CLIPS ET LE CLASSEMENT D'UN CLIP

Appuyez sur ALT+DEL ou cliquez sur ALT+DEL:CLR ALL : tous les mots-clés attribués au clip sont supprimés et le classement est réinitialisé à son niveau le plus bas (« - »).

10.2.8 NOMMER UN CLIP À L'AIDE DE MOTS CLÉS

Déplacez le curseur sur le mot clé de votre choix, puis appuyez sur ALT+N. Le mot-clé est ajoute à la fin du nom actuel s'il reste suffisamment d'espace.

Remarque

Pour effacer le nom d'un clip, appuyez sur ESC pour supprimer le contenu du champ Name, puis sur F1 pour affecter ce « nom vide » au clip.

10.3 RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNÉES À L'AIDE DE L'ÉCRAN VGA

10.3.1 FENÊTRE DE RECHERCHE

Appuyez sur F8 pour accéder à l'écran Search (Recherche). L'écran de recherche VGA est organisé en plusieurs zones, lesquelles sont décrites ci-dessous (de haut en bas) :

1.	Barre des titres	Barre contenant les éléments suivants de gauche à droite : • Nom de l'écran • Nom du fichier de mots clés ouvert affiché au centre de la barre de titres avec un arrière-plan rouge • Page de mots clés affichée
2.	Barre de fonctions	Barre affichant des informations sur les touches de fonction accessibles et leur rôle.
3.	Liste de mots clés	Zone affichant la liste des mots clés de la page indiquée dans la barre de titre.
4.	Onglet des opérations	Barre affichant les combinaisons de touches disponibles ainsi que les actions correspondantes.
5.	Zone des critères de recherche	Zone affichant les critères de recherche disponibles

Remarque

Utilisez la touche <TAB> pour passer de la liste de mots clés à la zone de critères de recherche et inversement.

EVS SEARCH SCREEN essai11 keywords 1 to 100 - PgDn -> 101 to 200!Zi
F2:Clip/Clip+Rec/Rec F6:KW1 F7:KW2 F9:CLIPS F10:PLST
TAB:↑/↓ CTL+DEL:CLR 1 KWD ALT+DEL:CLR ALL CTL+S:SEARCH LOC ALT+S:SEARCH NET
TC FROM dd/mm/yy TO dd/mm/yy LEVEL - * ** *** ARCH - X >A A

10.3.2 CRITÈRES ET OPTIONS DE RECHERCHE

CRITÈRES DE RECHERCHE

Vous pouvez associer différents critères pour effectuer des recherches dans la base de données. Ces critères peuvent être définis dans la zone des critères de recherche en bas de l'écran.

Lorsque vous accédez à l'écran de recherche, le système affiche les derniers critères définis.

Remarque

Si le curseur rouge est placé sur un autre champ dans la zone des critères de recherche, utilisez les touches de direction ←/→ pour accéder au champ suivant ou précédent, jusqu'à ce que le curseur rouge soit placé dans le champ de votre choix.

Critères	Description
Timecode	La recherche est limitée aux clips contenant le timecode indiqué dans ce champ. La recherche par timecode ne s'applique pas aux clips grandissants. Pour définir un timecode, tapez la valeur requise lorsque le curseur de texte rouge s'affiche dans ce champ. La touche <BACKSPACE> peut servir à effacer le dernier chiffre introduit.
Date de début/fin	La recherche est limitée aux clips créés entre les deux dates spécifiées dans ces champs. Si seule une date de fin est définie, tous les clips créés avant cette date sont pris en compte. Si seule une date de début est définie, tous les clips créés après cette date sont pris en compte. La touche <BACKSPACE> peut servir à effacer le dernier chiffre introduit. Appuyez de nouveau sur la touche <TAB> pour replacer le curseur dans la liste des mots clés.
Niveau/classement	La recherche est limitée aux clips d'un classement égal ou supérieur à celui qui est défini dans cet écran. Appuyez sur les touches de direction ←/→ jusqu'à ce que vous atteignez le classement désiré puis appuyez sur ENTREE. Le classement sélectionné s'affiche en surbrillance verte. Appuyez de nouveau sur la touche <TAB> pour replacer le curseur dans la liste des mots clés.
Keywords (Mots clés)	La recherche est limitée aux clips contenant tous les mots clés définis dans cet écran. Pour affecter un mot clé, placez le curseur sur le mot-clé de votre choix, puis appuyez sur ENTREE ou cliquez sur le mot clé à l'aide du stylet. Vous pouvez utiliser au plus 3 mots clés comme critères de recherche. Si les 3 zones de saisie des mots clés comportent déjà des entrées et que l'opérateur souhaite sélectionner des nouveaux mots clés, il doit effacer des mots clés existants.
Etat d'archivage	La recherche est limitée aux clips dont le statut d'archivage est sélectionné. Paramètre — Dans l'écran VGA Aucun (par défaut) — - Clips non archivés — X Clips à archiver — >A Clips archivés — A

OPTIONS DE RECHERCHE

Outre les critères de recherche accessible dans le bas de l'écran, deux options de recherche sont accessibles à l'aide des touches de fonction F2 et F4:

Prise en compte des trains d'enregistrement et/ou des clips dans la recherche

Cette option permet d'inclure des trains d'enregistrement dans les résultats de la recherche basée sur des timecodes. Appuyez sur F2 pour basculer entre CLIP / CLIP+REC / REC.

Prise en compte des timecodes des tables LTC et/ou USER TC dans la recherche

Cette option permet de prendre en compte les timecodes des tables LTC et/ou USER TC dans les recherches basées sur des timecodes. Appuyez sur F4 pour basculer entre LTC / USER / LTC+USER.

10.3.3 SUPPRESSION DES MOTS CLÉS DANS LES CRITÈRES DE RECHERCHE

EFFACER UN MOT CLÉ AVEC LE CLAVIER

Appuyez sur <TAB> pour placer le curseur en forme de flèche dans la zone inférieure de l'écran. Utilisez les touches ←/→ pour déplacer le curseur sur le mot clé à supprimer, puis appuyez sur CTRL+DEL. Appuyez de nouveau sur la touche <TAB> pour replacer le curseur de direction dans la liste des mots clés.

EFFACER UN MOT CLÉ AVEC LE STYLET

Cliquez sur le mot clé à effacer sur la dernière ligne, puis cliquez sur la zone CTRL+DEL:CLR KWD de l'écran, ou appuyez sur CTRL+DEL.

PROCÉDURE : EFFACER SIMULTANÉMENT TOUS LES CRITÈRES

Appuyez sur ALT+DEL ou cliquez sur ALT+DEL:CLR ALL : tous les mots-clés, le timecode et les champs Date from (Date de début) et Date to (Date de fin) attribués comme critères de recherche sont supprimés et le classement est réinitialisé à son niveau le plus bas (« - »).

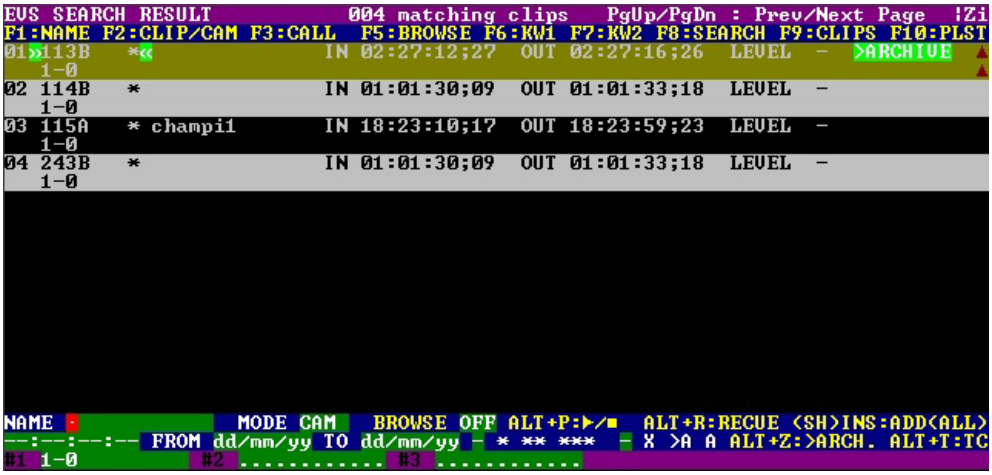
Lors de la recherche, seuls les clips correspondant à tous les critères définis par l'opérateur sont inclus dans les résultats de la recherche. Appuyez sur CTRL+S (ou cliquez sur la zone correspondante) pour effectuer une recherche dans la base de données locale, ou appuyez sur ALT+S (ou cliquez sur la zone correspondante) pour étendre la recherche à l'ensemble du réseau.

10.3.4 RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Les résultats de la recherche effectuée dans la base de données s'affichent dans l'écran Search Result (Résultats de la recherche). Tout nouveau clip créé après la recherche, répondant aux critères de recherche, est automatiquement ajouté à la liste.

L'écran Search Result comprend les zones suivantes :

- En bas de l'écran, les critères de recherche sont affichés à titre d'information.
- La partie centrale de l'écran répertorie tous les clips correspondants.


EVS SEARCH RESULT 004 matching clips PgUp/PgDn : Prev/Next Page !Zi
F1:NAME F2:CLIP/CAM F3:CALL F5:BROWSE F6:KW1 F7:KW2 F8:SEARCH F9:CLIPS F10:PLST
01 113B *« IN 02:27:12;27 OUT 02:27:16;26 LEVEL - >ARCHIVE
1-0
02 114B * IN 01:01:30;09 OUT 01:01:33;18 LEVEL -
1-0
03 115A * champi1 IN 18:23:10;17 OUT 18:23:59;23 LEVEL -
1-0
04 243B * IN 01:01:30;09 OUT 01:01:33;18 LEVEL -
1-0
NAME MODE CAM BROWSE OFF ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE (SH)INS:ADD(ALL)
--:--:--:-- FROM dd/mm/yy TO dd/mm/yy - * ** *** - X >A A ALT+Z:>ARCH. ALT+T:TC
#1 1-0 #2 ..... #3 .....

INFORMATIONS SUR LE CLIP

Pour chaque clip, les informations suivantes s'affichent :

- Position dans la liste
- ID du clip
- Nom du clip
- Timecode des points IN et OUT

  Les timecodes de la table LTC sont affichés en gris/noir.

  Les timecodes de la table USER TC sont affichés en jaune.
- Classement
- Etat d'archivage
- Mots-clés actuellement sélectionnés

NAVIGATION DANS LES RÉSULTATS ET CHARGEMENT D'UN CLIP

L'opérateur peut naviguer dans cette liste à l'aide des touches de direction ↑/↓, des touches PgUp, PgDn, Home et End.

Si le mode BROWSE (Navigation) de cet écran est activé (F5:BROWSE), le clip est chargé sur le canal de lecture principal dès qu'il est sélectionné.

Si le mode BROWSE est désactivé, l'opérateur doit appuyer sur ENTER après avoir sélectionné le clip pour le charger.

Remarque

Lorsque les résultats affichent un clip affecté d'un timecode de la table VITC (lorsque cette option de recherche a été sélectionnée), le clip est chargé avec ce timecode même si le timecode principal est le LTC.

ACTIONS POSSIBLES

De nombreuses fonctions présentes dans l'écran Clip sont également disponibles dans l'écran Search Result :

F1:NAME	F2:CLIP/CAM	F3:CALL	
ALT+P:PLAY/ PAUSE	ALT+R:RECUE	ALT+T:SET TC	ALT+Z:>ARCHIVE

Pour revenir dans l'écran de recherche afin de lancer une nouvelle recherche, appuyez sur ALT+S ou sur F8. Les critères de recherche précédents sont conservés jusqu'à ce que l'opérateur sélectionne de nouveaux critères.

Ajouter un clip à la playlist active à partir du Remote

Pour ajouter un clip de la liste de résultats à la playlist active, appelez le clip, puis appuyez sur les touches INSERT ou ENTER du Remote.

Ajouter les résultats de la recherche à la playlist active à partir de l'écran VGA

Il est possible d'ajouter directement un clip ou l'ensemble des clips répertoriés dans les résultats à la playlist active.

- Lorsqu'un clip est sélectionné (en surbrillance) appuyez sur INSERT pour l'insérer.
- Appuyez sur SHIFT+INSERT pour insérer tous les clips à la fin de la playlist active.

10.4 ATTRIBUTION DE MOTS CLÉS À L'AIDE DU REMOTE EVS

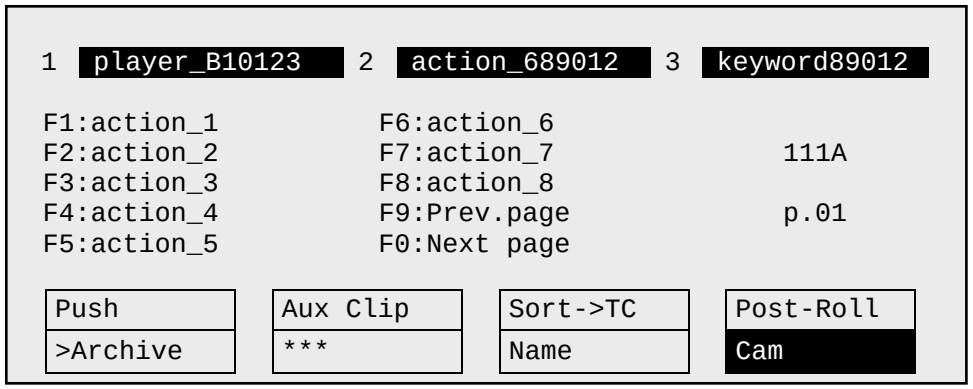
10.4.1 PARAMÈTRES DES MOTS CLÉS

Pour activer les fonctions d'affectation de mots clés sur le Remote EVS, un fichier de mots clés doit être sélectionné dans le menu Setup.

- Dans le menu Setup du Remote, l'opérateur a le choix entre 2 modes d'affectation de mots clés : « List » (Liste, par défaut) ou « Numeric » (Numérique).
- En mode LIST, la liste des mots clés s'affiche dans l'écran LCD par groupe de 8 mots clés, et l'opérateur peut sélectionner le mot clé en appuyant sur la touche F_ correspondante. Ce mode s'avère intéressant pour l'opérateur car il est en mesure de visualiser les mots clés mais il est très lent lorsqu'il doit faire défiler une longue liste de mots clés.
- En mode NUMERIC, la liste des mots clés n'est pas visible dans l'écran LCD. L'opérateur sélectionne un mot clé en introduisant sa position dans la liste à l'aide des touches F_. Il peut connaître la position en consultant une copie papier de la liste des mots clés ou l'un des écrans de mots clés VGA ou encore en faisant appel à sa mémoire... Ce mode est plus rapide, mais dans la plupart des cas, l'opérateur doit avoir sous la main la liste complète des mots clés.

10.4.2 ASSIGNATION DES MOTS CLÉS EN MODE LIST

Pour assigner des mots clés à un clip en mode LIST, rappelez le clip, puis appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire du clip sur le Remote.



L'écran LCD affiche une page contenant 8 mots-clés. Appuyez sur F9/F10 pour accéder à la page de mots clés précédente/suivante. Pour affecter un mot clé au clip en cours, appuyez sur la touche F_ correspondant au mot clé requis votre choix dans l'écran LCD.

Selon le mode CAM/CLIP défini par la touche D, le mot clé sélectionné est affecté uniquement aux entrées CAM chargées sur les canaux entièrement contrôlés par l'opérateur à ce moment-là (mode CAM), ou à tous les angles de prise de vue du clip (mode CLIP). Le mot clé est attribué au premier emplacement de mot clé disponible sur la première ligne de l'écran LCD. Si le paramètre Keyword Info

(Informations mot clé) du menu Setup a la valeur « Yes » (Oui), il s'affiche également à l'écran des sorties monitoring correspondantes si l'image actuelle est le point IN du clip.

Si les 3 emplacements réservés aux mots clés comportent déjà des entrées, l'opérateur doit supprimer certaines d'entre elles avant de pouvoir assigner un nouveau mot clé à ce clip.

Pour effacer un des mots clés déjà attribués, appuyez sur CLEAR + F1 / F2 / F3 dans le menu secondaire du clip.

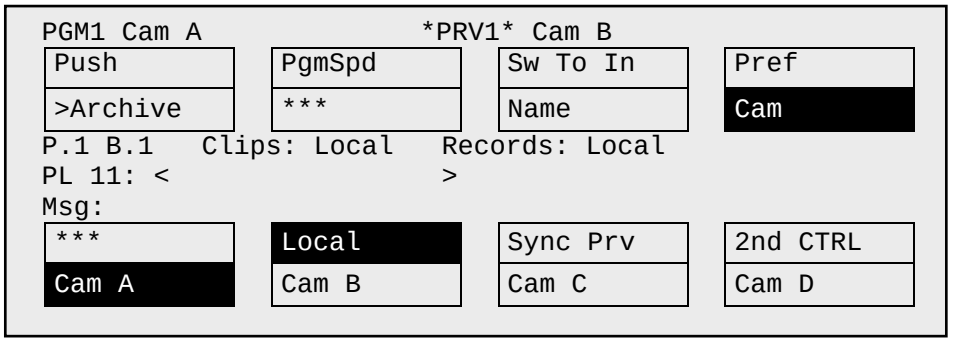
Le clip peut également être nommé sur la base des mots clés. Appuyez sur la fonction NAME (touche C) dans le menu secondaire, puis sélectionnez les mots clés. Les mots clés sont ajoutés au nom du clip (12 caractères max.). Dans ce mode, le nom du clip s'affiche à l'écran des sorties monitoring. Il peut également être modifié à l'aide des touches suivantes :

- CLEAR : efface le dernier caractère
- SHIFT+CLEAR: insère un espace
- SHIFT+F1-F10 : insère un nombre (1, 2, 3, ..., 8, 9, 0)

Après avoir entré le nom, appuyez sur ENTER pour valider ou sur MENU pour annuler.

Tant que l'opérateur se trouve dans le menu secondaire, il a le contrôle total sur le clip en cours avec le T-BAR, la touche PLAY et le JOG ; il peut donc le parcourir et lancer une relecture à n'importe quel moment.

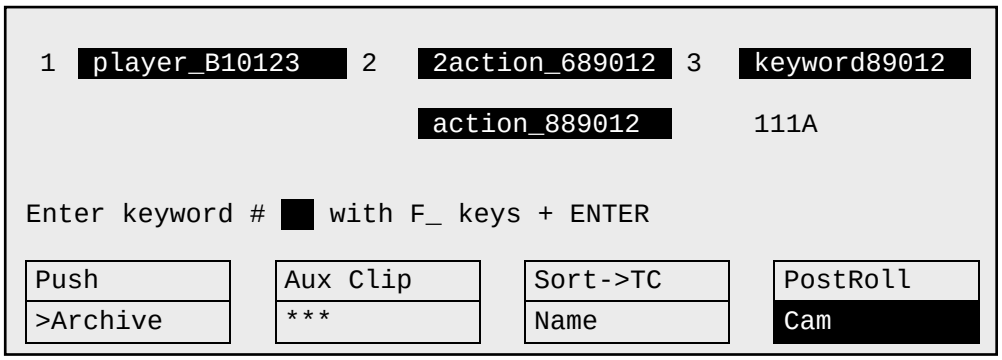
Il est également possible d'attribuer des mots clés et un classement à un clip avant sa création. En effet, lors du chargement d'un train d'enregistrement, dès que l'opérateur a marqué un point IN ou OUT, les menus principal et secondaire changent pour que l'opérateur puisse accéder aux fonctions relatives aux mots clés.



La fonction SHIFT+A du menu principal, normalement utilisée par la fonction de réinitialisation « Reset CAM », peut être utilisée pour définir le classement, sans qu'il soit nécessaire d'accéder au menu secondaire. D'autre fonctions, telles que la sélection de mots clés, le marquage d'un futur clip pour archivage ou envoi vers un autre serveur et la définition de son nom à partir de mots clés, peuvent être exécutées à partir du menu secondaire, comme dans le cas d'un clip déjà stocké. Tous ces paramètres sont enregistrés en mémoire et appliqués au clip lors de sa création.

10.4.3 ATTRIBUTION DE MOTS CLÉS EN MODE NUMERIC

Pour attribuer des mots clés à un clip en mode Numeric, appelez le clip puis appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire du clip sur le Remote.



Entrez la position du mot clé dans la liste à l'aide des touches F_. A chaque fois qu'un nouveau chiffre est introduit, le mot clé correspondant s'affiche dans une zone en surbrillance au centre de l'écran LCD, pour vous permettre de vérifier l'entrée avant de la confirmer. Si vous spécifiez un chiffre erroné, appuyez sur la touche CLEAR pour le supprimer. Dès que le système a localisé le mot clé approprié, appuyez sur ENTER ou MENU pour annuler.

Les règles relatives à l'attribution et à la suppression de mots clés sont identiques pour les modes LIST et NUMERIC.

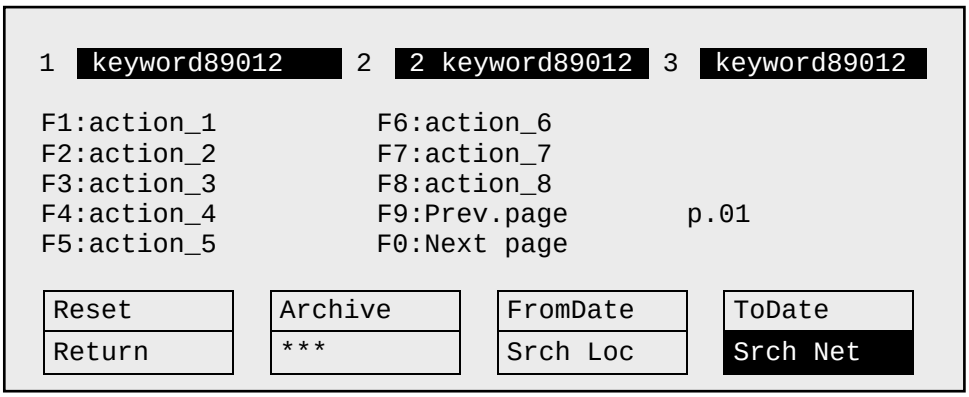
10.5 RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNÉES À L'AIDE DU REMOTE EVS

Vous pouvez utiliser des mots clés et le classement attribués aux clips pour rechercher des éléments dans la base de données des clips.

Lorsque l'élément actif sur le canal principal est un train d'enregistrement, la fonction Search est directement disponible à partir de la position C dans le menu secondaire. Pour l'appeler, appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire du train d'enregistrement, puis appuyez une fois sur la touche C.

Lorsque l'élément actif sur le canal principal est un clip, la fonction Search est toujours disponible à partir du même emplacement mais elle est « cachée » derrière la fonction Name. Dans ce cas, pour l'appeler, appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire des clips, puis appuyez deux fois sur la touche C.

Dans les deux cas, l'écran LCD devient (en mode LIST) :



Keywords (Mots clés)

Il est possible de sélectionner les mots clés à utiliser comme critères de recherche de la même façon que vous les sélectionnez pour les attribuer à un clip, en mode LIST ou NUMERIC. 3 mots clés au maximum peuvent être sélectionnés comme critères de recherche. Si les 3 emplacements de mot clé sont utilisés, il faut en effacer certains avant de sélectionner un nouveau mot clé. Appuyez sur CLEAR + F1 / F2 / F3 pour effacer le contenu de l'emplacement de mot clé correspondant.

Classement

Vous pouvez également utiliser un classement comme unique critère de recherche ou l'associer à des mots clés comme critère supplémentaire. Appuyez plusieurs fois sur la touche B pour sélectionner le classement requis.

La touche RESET (SHIFT+A) peut être utilisée à tout moment pour effacer le contenu des 3 emplacements de mot clé et réinitialiser le classement à son niveau le plus bas.

Archive

Ce champ permet de sélectionner l'état d'archivage comme critère de recherche.

Paramètre	Sur le Remote
None (aucun, par défaut)	Archive
Clips non archivés	>Archive
Clips à archiver	>Archive (clignote)
Clips archivés	>Archive

Il est possible d'inclure des trains d'enregistrement dans la recherche. La touche B permet de basculer entre CLIPS/CLIPS+REC/REC.

Dates de début/fin

Vous pouvez sélectionner des dates de début (FromDate) et de fin (ToDate) à l'aide des touches SHIFT+C et SHIFT+D. Lorsque vous appuyez sur l'une de ces touches, la touche affiche dd/mm/yy afin d'indiquer le format de date (jj/mm/aa). Les touches F servent à introduire la date. Pour effacer une date, utilisez la touche <BACKSPACE>.

Pour rechercher uniquement une date donnée, utilisez la même date dans les deux champs.

Une fois la date indiquée, si vous appuyez sur Clear SHIFT+C ou Clear SHIFT+D, vous rétablissez la valeur par défaut des dates de début ou de fin (dd/mm/yy).

RESET (Rétablir)

La touche RESET rétablit les valeurs par défaut des critères de recherche (aucune date de début/fin) et définit comme TC par défaut le timecode du contenu chargé sur le PGM.

RETURN (RETOUR)

La touche RETURN (A) permet de quitter la fonction Search sans effectuer de recherche.

Search LOC (Recherche locale) / Search NET (Recherche réseau)

Une fois les critères de recherche définis, appuyez sur SRCH LOC (C) pour effectuer une recherche dans la base de données des clips locale ou sur SRCH NET (D) si la recherche doit porter sur la base de données de l'ensemble du réseau.

Les clips correspondants sont ceux qui contiennent tous les mots clés utilisés comme critères de recherche, et qui ont au moins le classement spécifié.

Si l'application trouve des clips correspondants, le Remote bascule automatiquement en mode Browse (la touche Browse est rouge), ce qui permet à l'opérateur d'identifier rapidement le point IN de chaque clip correspondant aux critères de recherche par une rotation du Jog. Pour naviguer à l'intérieur d'un clip, désactivez le mode Browse en appuyant sur la touche BROWSE et faites tourner le Jog. Pour revenir au menu Browse dans les résultats de la recherche, appuyez à nouveau sur la touche BROWSE.

Les résultats de la recherche sont réinitialisés lorsque vous passez en mode LIVE (Direct), ou que vous lancez une nouvelle recherche.

Si le système ne trouve aucun clip correspondant, il affiche un message à l'intention de l'opérateur.

Ajout des résultats de la recherche à la playlist active

Il est possible d'ajouter directement tous les résultats de la recherche (uniquement les clips) à la playlist active.

Lorsqu'un clip est sélectionné, appuyez sur ENTER pour insérer uniquement ce dernier.

Appuyez sur SHIFT+ENTER pour insérer tous les clips à la fin de la playlist active.

11. Gestion des playlists

11.1 GÉNÉRALITÉS

CRÉATION DE PLAYLISTS

Pour créer des playlists sur le serveur, vous avez le choix entre plusieurs possibilités :

- à l'aide du Remote LSM et/ou de l'interface utilisateur Multicam ;
- à partir du module Playlist Panel dans IPDirector ;
- via des protocoles externes.

RESTRICTIONS ASSOCIÉES AUX PLAYLISTS ET AUX ÉLÉMENTS DE TIMELINE

Une playlist peut comprendre jusqu'à 1000 éléments.

Il est possible de sauvegarder jusqu'à 16 000 éléments de playlist sur un serveur.

Il est possible de stocker jusqu'à 48 000 éléments de playlist temporaires, accessibles pour des opérations de type Annuler et Rétablir, sur un serveur. Ils sont purgés à chaque fermeture de l'application Multicam.

EMPLACEMENT DES PLAYLISTS

Toutes les playlists créées sont automatiquement stockées dans les banques dédiées aux playlists et aux timelines du serveur, par exemple la banque 10 de chaque page.

Les playlists de la page 10 ne sont pas disponibles à partir du Remote EVS. Ces dernières sont réservées aux protocoles externes (Odetics, Louth VDCP, EVS AVSP).

ACTUALISATION DES INFORMATIONS DE PLAYLIST

Les informations relatives aux playlists ne sont pas actualisées en permanence sur le réseau. Les informations relatives aux playlists d'une banque de playlists distante ne sont transférées que lorsque vous accédez à cette banque. Si vous êtes déjà connecté à une banque de playlists distante, vous devez appuyer de nouveau sur SHIFT+F10 pour actualiser les informations relatives aux playlists de cette banque.

11.2 MODES PLAYLIST DU REMOTE

11.2.1 INTRODUCTION

Le Remote propose deux modes pour accéder aux playlists et les manipuler, à savoir le mode Playlist Edit et le mode Playlist Playout :

- Le mode Playlist Edit permet de modifier la playlist.
- Le mode Playlist Playout permet de jouer la playlist à l'antenne.

Il n'est pas possible de modifier la playlist en mode Playlist Playout.

11.2.2 ACCÈS AU MODE PLAYLIST EDIT

ACCÈS

Lorsque vous chargez une playlist en appuyant sur la touche PLST du Remote, vous accédez directement au mode Playlist Edit. La première image de l'élément en surbrillance dans la playlist s'affiche sur la sortie PGM. Au départ, la sortie PGM possède le contrôle complet et il est possible ici de faire défiler la playlist.

Lorsque vous êtes en mode Playlist Playout, vous devez appuyer sur la fonction EDIT (touche D) ou faire tourner le Jog pour revenir en mode Playlist Edit, lequel vous permet de modifier la playlist.

PRÉSENTATION

Le menu disponible en mode Playlist Edit sur l'écran LCD du Remote se présente comme suit :

		Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

Un menu secondaire est également disponible lorsque vous sélectionnez MENU dans le menu principal en mode Playlist Edit. Toutes les commandes ne sont pas toujours disponibles dans le menu secondaire :

Clr Unav.		OtherAng	
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

En mode Playlist Edit, la durée affichée dans le coin supérieur droit de l'écran LCD correspond à la durée totale de la playlist, du début à la fin.

Pour plus d'informations sur les menus principal et secondaire du mode Playlist Edit, consultez la section 11.9 « Présentation des fonctions de montage en mode Playlist Edit », page 101.

11.2.3 ACCÈS AU MODE PLAYLIST PLAYOUT

Lorsque vous chargez une playlist en appuyant sur la touche PLST du Remote, vous devez appuyer une seconde fois sur PLST pour basculer en mode Playlist Playout.

La première image de l'élément de playlist succédant à celui apparaissant sur le PGM s'affiche sur la sortie PRV. De cette façon, l'opérateur a la possibilité de lire uniquement certaines parties de la playlist, à partir de la position actuelle.

Le menu disponible en mode Playlist Playout sur l'écran LCD du Remote se présente comme suit :

			2nd CTRL
FilmFX	NEXT	SKIP	EDIT

Remarque

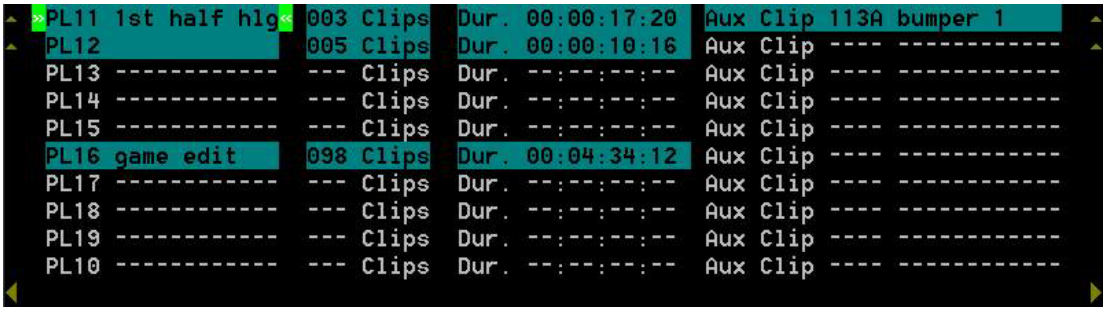
Une troisième pression du bouton PLST recale la playlist au début, le premier élément de la playlist étant affiché sur la sortie PGM et le clip suivant sur la sortie PRV.

Pour plus d'informations sur le mode Playlist Playout, consultez la section 11.8.3 « Fonctions disponibles sur le Remote en mode Playlist Playout », page 100.

11.3 AFFICHAGE DANS L'ÉCRAN VGA

11.3.1 ECRAN VGA DE LA BANQUE DE PLAYLISTS

Lorsque vous appuyez sur la touche END du clavier alors que l'écran Clip est affiché, vous pouvez accéder à l'écran VGA de la banque de playlists à la page donnée. Vous disposez ainsi d'une vue d'ensemble des playlists et timelines stockées dans la banque.


»PL11 1st half hlg« 003 Clips Dur. 00:00:17:20 Aux Clip 113A bumper 1
PL12 005 Clips Dur. 00:00:10:16 Aux Clip ---- ----------
PL13 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL14 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL15 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL16 game edit 098 Clips Dur. 00:04:34:12 Aux Clip ---- ----------
PL17 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL18 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL19 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------
PL10 ---------- --- Clips Dur. --:--:--:-- Aux Clip ---- ----------

Pour chaque playlist, les informations suivantes sont affichées :

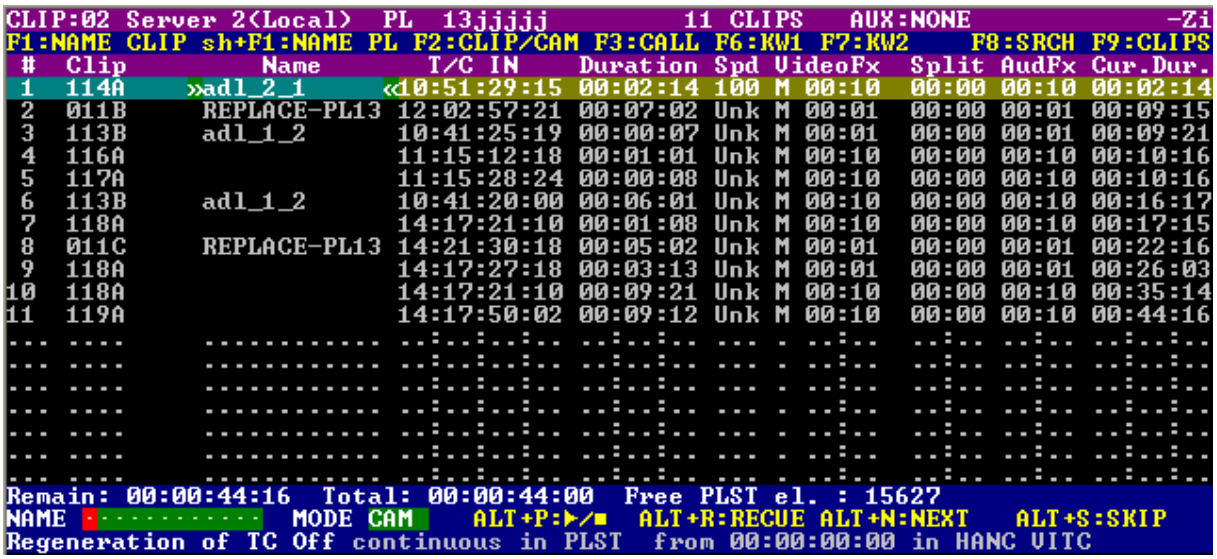
Champ	Description
ID de la playlist	Identificateur unique de la playlist sur le serveur. Par ex. : PL16.
Nom de la playlist	Nom de la playlist. Ce nom ne peut contenir plus de 12 caractères. Par ex. : « game edit »

Champ	Description
X clips	Nombre de clips disponibles dans la playlist (les clips du réseau non disponibles ne sont pas pris en compte). Par ex. : 98 Clips.
Dur: --:--:--:--	Durée totale de lecture avec les clips disponibles. Par ex. : 00:04:34:12
Aux Clip	ID et nom du clip audio auxiliaire.

11.3.2 ECRAN VGA PLAYLIST

INTRODUCTION

Si vous appuyez sur la touche F10 du clavier, vous appelez l'écran VGA Playlist. L'écran Playlist affiche des informations sur les clips contenus dans la playlist active ou chargée. Plusieurs fonctions de navigation sont disponibles dans cet écran. Pour plus d'informations, consultez la section 11.8.2 « Fonctions disponibles dans l'écran VGA Playlist », page 99.



VARIATION DE L'AFFICHAGE SELON LE PARAMÈTRE LOAD PLAYLIST DÉFINI

Lorsque le paramètre Load Playlist (Charger la playlist, page 4.2, F5) a la valeur « Conditional » (Conditionnel) dans le menu Setup du Remote, les informations affichées dans l'écran VGA Playlist différent selon qu'une playlist est chargée ou non sur le PGM1 :

Si une playlist est chargée sur le PGM1 :

- Toutes les informations affichées dans l'écran Playlist font référence à la playlist chargée.

- Les commandes Play, Skip, Next et Recue sont affichées dans la section en surbrillance bleue en bas de la page.

Remain: 00:00:44:16 Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627
NAME MODE CAM ALT+P:▶/■ ALT+R:RECUE ALT+N:NEXT ALT+S:SKIP
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC VITC

Si aucune playlist n'est chargée sur le PGM1 :

- Les informations affichées dans l'écran Playlist font référence à la playlist active, à l'exception du temps restant qui n'est pas affiché.
- Les commandes Play, Skip, Next et Recue ne sont PAS affichées dans la section en surbrillance bleue en bas de la page.

Remain: --:--:--:-- Total: 00:00:44:00 Free PLST el. : 15627
NAME MODE CAM
Regeneration of TC Off continuous in PLST from 00:00:00:00 in HANC VITC

11.4 ACTIVATION ET CHARGEMENT DES PLAYLISTS

11.4.1 ACTIVATION OU CHARGEMENT D'UNE PLAYLIST

Il existe une différence entre l'activation et le chargement d'une playlist.

- Lorsque vous activez une playlist, vous accédez à l'emplacement de la playlist sur le serveur mais vous ne la chargez pas sur un canal de lecture. Dès qu'elle est activée, on parle alors de « playlist active ». Vous pouvez insérer directement des clips dans la playlist active sans la charger sur un canal.

  Lorsque vous démarrez Multicam, la playlist active est automatiquement la playlist 11, c.-à-d. la playlist 1 de la banque 10 de la page 1.
- Lorsque vous chargez une playlist, vous la chargez sur un canal de lecture donné soit pour la modifier, soit pour la diffuser.

11.4.2 ACTIVER UNE PLAYLIST LOCALE OU DISTANTE

Vous pouvez activer une playlist à partir du Remote Panel ou dans l'écran VGA.

ACTIVATION À L'AIDE DU REMOTE

Pour activer une playlist par l'intermédiaire du Remote, procédez comme suit :

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Pour activer une playlist locale, passez directement à l'étape 2.
   - Pour activer une playlist distante, appuyez sur les touches SHIFT + Network et sélectionnez la touche F_ correspondant au serveur sur lequel la playlist est stockée.
2. Accédez à la page voulue en appuyant sur SHIFT + PAGE + la touche F_ correspondant à la page requise.
3. Accédez à la banque de playlists de la page en appuyant sur SHIFT + F10.

4. Sélectionnez la playlist de votre choix (appuyez sur F1 - F10).

   La PAGE 1 contient les playlists 10 à 19, la PAGE 2 celles de 20 à 29, la PAGE 3 de 30 à 39, et ainsi de suite.

5. Appuyez sur la touche ENTER du Remote pour confirmer l'opération.

ACTIVATION DANS L'ÉCRAN VGA CLIP

Pour activer une playlist par l'intermédiaire de l'écran VGA Clip, procédez comme suit :

1. Dans l'écran des clips, appuyez sur END pour accéder à la banque de playlists.
2. Appuyez sur la touche de direction Bas pour sélectionner la playlist à activer.
3. La playlist sélectionnée est activée lorsque vous appuyez sur ENTER.

11.4.3 RAPPELER ET CHARGER UNE PLAYLIST

Vous pouvez uniquement rappeler et charger une playlist si elle n'est pas vide.

Pour charger une playlist sur un canal de lecture, procédez comme suit :

1. Accédez à la banque de playlists de votre choix en appuyant sur F10 dans la page requise.
2. Sélectionnez la playlist à charger à l'aide des touches F1-F10.

   La playlist sélectionnée est active et s'affiche dans l'écran LCD.
3. Appuyez sur la touche PLST du Remote pour charger la playlist active.

Si la nouvelle playlist n'est pas vide, elle est automatiquement chargée sur le canal de lecture sélectionné (en mode 3 PGM) ou sur le PGM (en mode PGM/PRV) et devient la liste active.

Si la nouvelle playlist est vide, le système vous demande si vous souhaitez copier la playlist active vers ce nouvel emplacement.

11.4.4 QUITTER LE MODE PLAYLIST

Appuyez sur la touche RECORD du Remote pour quitter le mode Playlist et revenir en mode E2E (direct).

11.5 SUPPRESSION DES PLAYLISTS

11.5.1 SUPPRIMER UNE PLAYLIST

La suppression d'une playlist supprime tous les éléments de la playlist ainsi que sa définition dans la base de données.

Pour supprimer une playlist, procédez comme suit :

1. Accédez à la banque de playlists dans laquelle la playlist est stockée, en appuyant sur F10 dans la page requise.
2. Appuyez sur CLEAR + la touche F_ correspondant à la playlist à supprimer.

Le système vous invite, ou non, à confirmer la suppression selon la valeur définie dans le paramètre Confirm Deletion (Confirmer la suppression) de la page 3.1 du menu Setup du Remote). L'emplacement de la playlist vide reste disponible.

11.5.2 SUPPRIMER TOUS LES PLAYLISTS D'UNE BANQUE

Nouveau

Pour supprimer toutes les playlists d'une banque donnée, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la page comprenant la banque dont vous souhaitez supprimer les playlists.
2. Appuyez sur CLEAR+ SHIFT, puis sur la touche F10 correspondant à la banque de playlists voulue.

   Le message de confirmation suivant s'affiche :

```
                    Caution:
        This will delete all playlists/timelines
                  stored on bank 0

 [Menu] : Cancel                    [Enter] : Confirm
```

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer la suppression. Les playlists et les timelines de la banque de playlists de la page sélectionnée seront supprimées.

11.6 ATTRIBUTION D'UN NOM À UNE PLAYLIST OU À UN ÉLÉMENT D'UNE PLAYLIST

Vous pouvez nommer une playlist dans l'écran VGA de la banque de playlists ou dans l'écran VGA Playlist.

11.6.1 NOMMER UNE PLAYLIST DANS L'ÉCRAN VGA DE LA BANQUE DE PLAYLISTS

Pour nommer une playlist dans l'écran VGA de la banque de playlists, procédez comme suit :

1. Dans l'écran Clip, appuyez sur END pour accéder à l'écran de la banque de playlists de la page de votre choix.
2. Appuyez sur la touche de direction Bas à plusieurs reprises pour sélectionner la playlist à nommer.
3. Tapez le nom de votre choix à l'aide du clavier.

   Ce dernier apparaît dans le champ Name en bas de l'écran. Appuyez sur la touche <BACKSPACE> pour supprimer le dernier caractère dans le champ Name, ou sur ESC pour effacer le contenu de tout le champ.
4. Appuyez sur F1 pour attribuer le nouveau nom à la playlist active.

   Le nom de la playlist apparaît dans la barre de titre à côté de son numéro.

11.6.2 NOMMER LA PLAYLIST ACTIVE DANS L'ÉCRAN VGA PLAYLIST

Pour nommer la playlist active dans l'écran VGA Playlist, procédez comme suit :

1. Si vous appuyez sur la touche F10 du clavier, vous appelez l'écran VGA Playlist.

   La playlist active s'affiche.

2. Tapez le nom de votre choix à l'aide du clavier.

   Ce dernier apparaît dans le champ Name en bas de l'écran. Appuyez sur la touche <BACKSPACE> pour supprimer le dernier caractère dans le champ Name, ou sur ESC pour effacer le contenu de tout le champ.

3. Appuyez sur SHIFT + F1 pour attribuer le nouveau nom à la playlist active.

   Le nom de la playlist apparaît dans la barre de titre à côté de son numéro.

11.6.3 NOMMER L'ÉLÉMENT ACTIF DANS LA PLAYLIST CHARGÉE

Remarque

L'attribution d'un nom à l'élément actuellement sélectionné dans la playlist chargée affecte les clips d'origine.

Cette fonction est uniquement disponible lorsque le mode Playlist Edit (PLST EDIT) ou Playlist Playout (PLST DIFF) est actif sur le Remote EVS.

Pour nommer l'élément actif dans la playlist chargée dans l'écran VGA Playlist, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche F10 du clavier pour ouvrir l'écran VGA Playlist.

   La playlist chargée est affichée et l'élément de playlist actif du Remote est sélectionné.

2. Tapez le nom d'élément de votre choix à l'aide du clavier.

   Ce dernier apparaît dans le champ Name en bas de l'écran. Appuyez sur la touche <BACKSPACE> pour supprimer le dernier caractère dans le champ Name, ou sur ESC pour effacer le contenu de tout le champ.

3. Appuyez sur F1 pour attribuer le nouveau nom à l'élément actif.

   Le nom de l'élément actif s'affiche dans la colonne Name de l'élément sélectionné.

11.7 NAVIGATION DANS UNE PLAYLIST

11.7.1 MÉTHODES DE NAVIGATION POSSIBLES

Pour vous déplacer au sein d'une playlist, vous avez le choix entre plusieurs possibilités :

- Parcourir rapidement la playlist en accédant à la première trame de chaque clip de la playlist.

  Pour plus d'informations, consultez la section 11.7.3 « Navigation rapide dans une playlist », page 98.

- Parcourir le contenu de chaque clip de la playlist.

  Pour plus d'informations, consultez la section 11.7.2 « Navigation dans une playlist », page 98.

11.7.2 NAVIGATION DANS UNE PLAYLIST

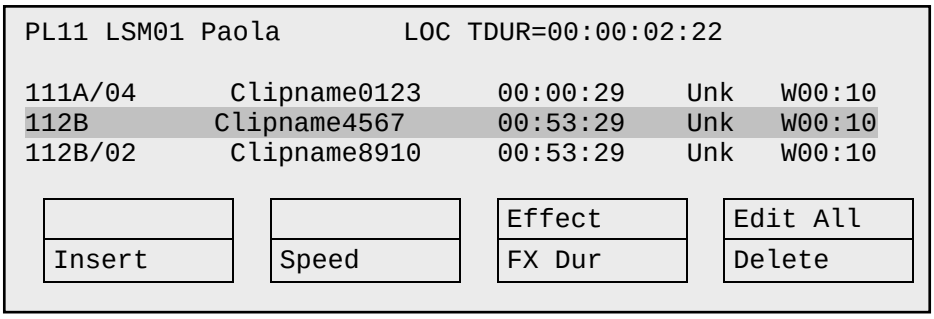
Lorsque vous chargez une playlist, le mode Playlist par défaut vous permet de parcourir tous les éléments de la playlist dans les deux sens.

11.7.3 NAVIGATION RAPIDE DANS UNE PLAYLIST

Lorsque vous n'êtes ni en mode Playlist, ni en mode Clip et que vous appuyez sur la touche BROWSE du Remote, la playlist active entre automatiquement en mode Browse (Parcourir).

Dans ce mode, vous pouvez rapidement accéder à la première trame de chaque clip figurant dans la playlist en faisant tourner le bouton du Jog. Pour revenir en mode Playlist Edit normal, appuyez à nouveau sur la touche BROWSE.

Lorsque vous êtes en mode Playlist Edit, vous pouvez évidemment toujours activer le mode Browse en appuyant sur la touche BROWSE.



11.8 FONCTIONS DE LECTURE ASSOCIÉES AUX PLAYLISTS

11.8.1 LECTURE D'UNE PLAYLIST

LECTURE

Après avoir rappelé une playlist, vous pouvez la jouer en utilisant la vitesse prédéfinie de chaque clip. Pour démarrer, appuyez sur la touche PLAY (Lire).

VITESSE DE LA PLAYLIST

Si vous utilisez le T-BAR pour démarrer la lecture ou pendant la lecture, la vitesse prédéfinie du clip en cours est annulée et déterminée uniquement par la position du T-BAR. La playlist repasse à une vitesse prédéfinie dès que le système commence à lire un clip affecté d'une vitesse prédéfinie.

Remarque

Lorsque vous utilisez la touche PLAY pour démarrer la playlist, il est recommandé de lever complètement le T-BAR (100%). Si le T-BAR est complètement abaissé et que l'opérateur le touche par erreur pendant la lecture de la playlist, cette dernière peut se figer à l'antenne.

Si la vitesse définie pour un clip Super Motion a la valeur « UNK » et que vous appuyez sur la touche PLAY, le clip est lu à une vitesse de 33 %.

11.8.2 FONCTIONS DISPONIBLES DANS L'ÉCRAN VGA PLAYLIST

Pour utiliser les commandes suivantes, vous devez être en mode Playlist Edit ou Playlist Playout :

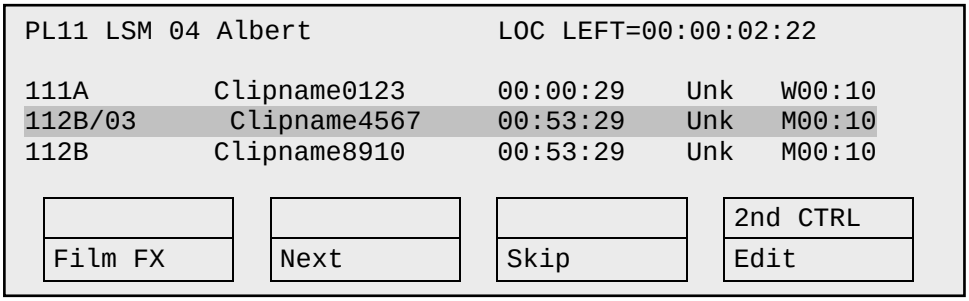
- Pour basculer en mode Playlist Edit, appuyez sur la touche PLST du Remote EVS. L'écran LCD du Remote affiche les informations sur le clip précédent, le clip actif et les 3 clips suivants de la playlist.
- Pour accéder au mode Playlist Playout, appuyez de nouveau sur la touche PLST.

Il est possible d'effectuer les opérations suivantes dans l'écran VGA Playlist :

Critères	Description
Attribution d'un nom à une playlist	Pour plus d'informations, consultez la section 11.6.1 « Nommer une playlist dans l'écran VGA de la banque de playlists », page 96.
Attribution d'un nom au clip actif	Pour plus d'informations, consultez la section 11.6.3 « Nommer l'élément actif dans la playlist chargée », page 97.
PLAY/pause	Appuyez sur ALT + P pour démarrer la lecture / suspendre la lecture de la playlist à partir de la position active.
RECUE (RECALER)	Appuyez sur ALT + R pour vous recaler au début de la Playlist et suspendre la lecture.
NEXT (Suivant)	Appuyez sur ALT + N lorsque la playlist est en cours de lecture pour passer immédiatement à la transition vers le clip suivant de la playlist.
SKIP (Saut)	Appuyez sur ALT + S pendant que la playlist est en cours de lecture pour sauter le clip suivant. Le clip en cours est lu jusqu'au point OUT défini, puis la playlist saute le clip suivant et lit directement le clip qui suit celui-ci.

11.8.3 FONCTIONS DISPONIBLES SUR LE REMOTE EN MODE PLAYLIST PLAYOUT

Dès que la playlist est recalée et prête à être rejouée, le menu ci-dessous s'affiche sur le LCD du Remote. Ce menu permet à l'opérateur de manipuler la playlist pendant sa lecture. La durée affichée dans le coin supérieur droit de l'écran LCD en mode Playlist Playout correspond au temps restant jusqu'à la fin de la playlist.



FILM FX (EFFET FILM)

La sélection de cette fonction crée un effet de style 'film' pendant la lecture de la playlist par la répétition d'une trame toutes les deux trames. Notez que cet effet affecte également la bande audio et la rend inutilisable. Le son est donc automatiquement coupé. Ce mode est désactivé lorsque vous quittez la playlist.

NEXT (SUIVANT)

Pendant que la playlist est rejouée à l'antenne, la sélection de la fonction Next permet de passer directement au clip suivant avec l'effet de transition figurant sur la playlist. Cette fonction peut être utilisée si la durée d'un clip est trop longue et que vous souhaitez réduire le temps de lecture.

SKIP (SAUT)

Pendant le lecture de la playlist, le clip suivant dans la séquence est toujours affiché sur l'écran PRV. La fonction Skip permet à l'opérateur de sauter certains clips avant qu'ils ne passent à l'antenne. Le clip à « ignorer » est celui affiché sur l'écran PRV. Cette fonction ne supprime pas le clip de la playlist mais permet de le « sauter » pendant la lecture.

EDIT (MODIFIER)

La sélection de cette fonction ramène l'opérateur en mode Playlist Edit.

11.9 PRÉSENTATION DES FONCTIONS DE MONTAGE EN MODE PLAYLIST EDIT

La section suivante présente les différentes fonctions de montage disponibles à partir des menus principal et secondaire du mode Playlist Edit.

11.9.1 MENU PRINCIPAL DU MODE PLAYLIST EDIT

INTRODUCTION

Le menu principal du mode Playlist Edit est accessible lorsque vous sélectionnez l'emplacement de la playlist requise et que vous appuyez sur la touche PLST du Remote :

		Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

En mode Playlist Edit, la première image de l'élément de playlist chargé (en surbrillance dans l'écran LCD du Remote) est visible sur la sortie PGM. Pour modifier l'une des options d'un clip, mettez simplement en surbrillance le clip concerné, puis sélectionnez une fonction du menu ci-dessus et utilisez le T-BAR du Remote pour définir la valeur souhaitée (dans les cas applicables).

EDIT ALL (TOUT MODIFIER)

Si vous souhaitez modifier tous les clips de la playlist en même temps, sélectionnez Edit All (SHIFT+D) avant d'effectuer l'opération de montage souhaitée avec l'une des commandes de playlist suivantes : Speed (vitesse), Effect (effet), FX Dur (durée de l'effet).

INSERT (INSERTION)

La fonction Insert (touche A) permet à l'opérateur d'insérer un clip dans la playlist. La même opération peut être exécutée en utilisant la touche TAKE.

Voir aussi la section 11.10.4 « Insérer des clips dans une playlist », page 104.

SPEED (VITESSE)

La fonction Speed (touche B) permet de définir la vitesse de lecture d'un clip ou de l'ensemble des clips de la playlist. Sélectionnez la vitesse de lecture du clip à l'aide du T-BAR puis appuyez sur ENTER pour valider. Les valeurs sont « Unknown » (Inconnue) et de 0 à 100 %.

Les opérateurs ont accès à la plage de vitesse secondaire du T-BAR comme lors d'une relecture des clips. Lorsque vous modifiez la vitesse d'un clip, appuyez sur SHIFT+Lever pour accéder à la vitesse secondaire du T-BAR définie dans le menu.

FX DUR (DURÉE DE L'EFFET)

La fonction FX Dur (touche C)permet de régler la durée de l'effet de transition. La valeur par défaut qui apparaît initialement est déterminée par la valeur définie dans le menu Setup. La durée de l'effet a une incidence sur la transition au début du clip sélectionné. Utilisez le T-BAR pour régler la valeur puis appuyez sur ENTER pour confirmer.

EFFECT (EFFET)

La fonction Effect (SHIFT+touche C) permet de sélectionner le type d'effet de transition (fondu enchaîné/volet/cut/fondu). Déplacez le T-BAR pour définir le type d'effet lorsque la fonction Effect est en surbrillance. Appuyez sur ENTER pour valider.

Pour plus d'informations sur les types d'effets, référez-vous à la section 11.14 « Effets de transition », page 116.

DELETE (SUPPRIMER)

La fonction Delete permet à l'opérateur de modifier rapidement une playlist en supprimant le clip sélectionné. Le clip qui a été « coupé » peut ensuite être inséré à un autre emplacement. Ce clip est affiché sur la seconde sortie PRV. Pour l'insérer à un autre emplacement de la playlist, placez-vous simplement sur l'emplacement voulu à l'aide du Jog et appuyez sur la touche INSERT (ou TAKE).

11.9.2 MENU SECONDAIRE DU MODE PLAYLIST EDIT

INTRODUCTION

Vous pouvez accéder au menu secondaire du mode Playlist Edit mode en appuyant sur MENU dans le Remote alors que vous êtes dans le menu principal du mode Playlist Edit.

Clr Unav.		OtherAng	
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

REPLACE (REMPLACER)

La fonction Replace permet de remplacer une partie d'une playlist par le même contenu A/V auquel des effets ont été ajoutés (en interne ou par un équipement externe). Cette opération permet de consolider les effets au sein de la playlist. Pour plus d'informations, consultez la section 11.17 « Fonction Replace (Remplacer) », page 135.

CLR UNAV. (SUPPRIMER LES CLIPS NON DISPONIBLES)

La fonction Clr Unav. (SHIFT+touche A) permet à l'opérateur de supprimer les clips non disponibles sur le réseau de toutes les playlists locales. Cette fonction n'est visible que lorsque des clips sont indisponibles et que le montage audio/vidéo désynchrone est désactivé.

MAKELOC (RENDRE LOCALE)

La fonction MakeLoc (touche B) offre la possibilité de copier des clips distants dans une playlist locale. Dans le menu secondaire des playlists, sélectionnez la position B MakeLoc.

Lors de l'appel de cette fonction, les clips distants sont remplacés par des copies courtes des clips locaux dès que ceux-ci sont disponibles.

UNDO/REDO (ANNULER/RÉTABLIR)

Les dernières modifications d'une playlist peuvent être annulées/rétablies tant que l'opérateur n'a pas quitté le mode Playlist (par exemple, pour revenir au direct)

Appuyez sur la commande Undo (touche D) pour annuler la dernière modification. Vous pouvez annuler jusqu'à 9 modifications. Une fois qu'une modification a été annulée, il est possible de la rétablir en appuyant sur la touche Redo (touche C).

OTHERANG (AUTRE ANGLE DE PRISE DE VUE)

La fonction OtherAng (SHIFT+touche C) permet à l'opérateur de remplacer l'élément de playlist actif par un autre élément montrant un angle de prise de vue différent du contenu enregistré.

Lorsque l'option OtherAng est sélectionnée, Multicam charge les trains locaux et réseau qui incluent le TC IN de l'élément de playlist à remplacer. Les trains sont chargés sur le canal PRV, au niveau du timecode actif de l'élément chargé. Pour passer d'un train d'enregistrement à l'autre, utilisez le Jog.

Dès que le train d'enregistrement voulu est affiché sur le canal PRV et que vous appuyez sur ENTER, l'élément de playlist actif est remplacé par celui créé à partir de l'angle de prise de vue sélectionné.

Voir aussi la section 11.10.9 « Modifier l'angle de prise de vue d'un élément de playlist », page 107.

11.10 AJOUT ET REMPLACEMENT DE CLIPS DANS UNE PLAYLIST

11.10.1 MÉTHODES POSSIBLES POUR L'AJOUT DE CLIPS

Pour ajouter des clips à une playlist, vous avez le choix entre plusieurs possibilités :

- Ajout de clips à la fin de la playlist active sans basculer en mode Playlist Edit
  Consultez la section 11.10.3 « Ajouter rapidement des clips à la playlist active », page 104.
- Insertion de clips avant ou après le clip sélectionné dans la playlist chargée
  Consultez la section 11.10.4 « Insérer des clips dans une playlist », page 104.
- Ajout d'un ou plusieurs clips renvoyés par une recherche à la fin de la playlist active
  Consultez la section 11.10.5 « Insérer le résultat d'une recherche de clips dans une playlist », page 105.

11.10.2 MODIFICATION D'UNE PLAYLIST DISTANTE

Les playlists distantes ne sont accessibles qu'en mode « Read Only » (Lecture seule) et ne peuvent donc pas être modifiées. Si vous souhaitez modifier une playlist distante, vous devez d'abord en créer une copie locale sur votre machine. Cette opération est effectuée instantanément si les clips sont conservés dans leur emplacement initial. Pour plus d'informations sur la copie des playlists, consultez la section 11.11 « Copie de playlists », page 108.

11.10.3 AJOUTER RAPIDEMENT DES CLIPS À LA PLAYLIST ACTIVE

Vous pouvez créer très rapidement une playlist. Un opérateur expérimenté est en mesure d'inclure à la fin d'une playlist un clip contenant une action qui s'est déroulée quelques secondes seulement avant que la playlist ne passe à l'antenne. Pour ajouter rapidement des clips à la fin de la playlist active, il n'est pas nécessaire de basculer en mode Edit.

Pour ajouter des clips à la playlist active, procédez comme suit :

1. Activez une playlist.

   Pour plus d'informations, consultez la section 11.4.2 « Activer une playlist locale ou distante », page 94.

2. Rappelez le premier clip de votre playlist. Pour plus d'informations, consultez la section 9.2.3 « Rappel d'un clip », page 41.

3. Appuyez sur la touche ENTER du Remote.

   Le clip est ajouté à la fin de la playlist active.

4. Répétez l'opération jusqu'à ce que le dernier clip à ajouter soit inséré.

11.10.4 INSÉRER DES CLIPS DANS UNE PLAYLIST

Les règles suivantes s'appliquent à la procédure décrite ci-dessous :

- Vous devez être en mode PGM/PRV pour utiliser la touche TAKE du Remote et insérer un clip.
- Selon la configuration choisie dans le menu Setup à la page 4-1 (F5, paramètre Insert in Playlist), le clip est inséré avant ou après la position sélectionnée.

Pour insérer un clip dans une playlist, procédez comme suit :

1. En mode Playlist Edit ou Browse, accédez à l'emplacement au niveau duquel insérer le clip.
2. Appelez le clip sélectionné. Il apparaît sur la sortie PRV.
3. Pour insérer le clip sélectionné dans la playlist à l'emplacement affiché sur la sortie PGM, procédez de l'une des manières suivantes :
   - Appuyez sur la touche A (fonction INSERT) du Remote.
   - Appuyez sur la touche TAKE du Remote.
   - Appuyez sur les touches SHIFT+INSERT du Remote.

Un message de confirmation apparaît si cette option a été activée dans le menu Setup.

Après avoir inséré le clip, vous pouvez appuyer sur la touche PLST pour revenir à la position active de la playlist.

11.10.5 INSÉRER LE RÉSULTAT D'UNE RECHERCHE DE CLIPS DANS UNE PLAYLIST

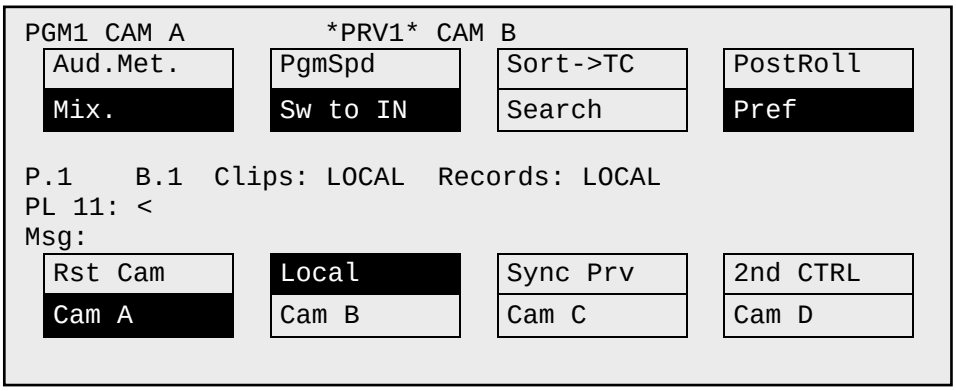
En mode Playlist Edit avec un canal PRV, lorsque PRV CTL est activé, l'opérateur contrôle entièrement le canal PRV tant que la playlist reste chargée sur le canal PGM.

Sur le canal PRV, il peut exécuter toutes les fonctions relatives aux clips, y compris une recherche dans la base de données en utilisant le timecode, des mots clés et le classement, à partir l'écran VGA Search ou dans le menu secondaire des clips sur le Remote.

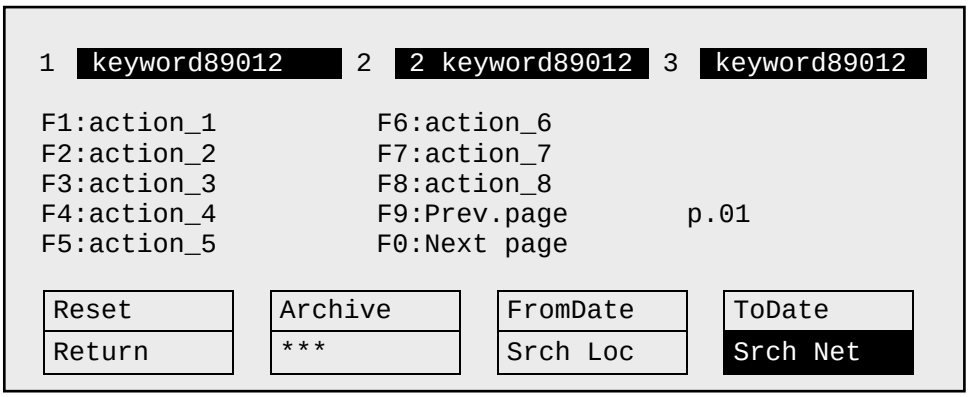
Après avoir localisé le ou les clips requis, l'opérateur peut facilement les insérer dans la playlist toujours chargée sur la sortie PGM. En activant/désactivant PRV CTRL, l'opérateur peut très facilement combiner la modification de playlist et les fonctions de recherche dans la base de données.

Pour insérer un ou plusieurs clips renvoyés par une recherche à la fin de la playlist active, procédez comme suit :

1. Dans le menu principal, activez la playlist active comme expliqué à la section 11.4.2 « Activer une playlist locale ou distante », page 94.



2. Appuyez sur MENU + C pour basculer en mode Recherche :



Spécifiez les critères de recherche comme décrit à la section 10.5 « Recherche dans la base de données à l'aide du Remote EVS », page 87.

3. Lancez la recherche sur le serveur local ou sur tout le réseau en appuyant respectivement sur la touche C (Srch Loc, recherche locale) ou D (Srch Net, recherche réseau) du Remote.

4. Procédez de l'une des manières suivantes :

   - Pour insérer un seul clip dans la playlist, accédez au clip et appuyez sur la touche INSERT du Remote.
   - Pour insérer tous les clips renvoyés par la recherche, appuyez sur les touches SHIFT+ INSERT du Remote.

Le ou les clips sont insérés à la fin de la playlist active.

11.10.6 INSERTION DE CLIPS GRANDISSANTS À LA FIN DE LA PLAYLIST ACTIVE

Les clips grandissants peuvent être insérés dans les playlists de la même façon que les autres clips. Toutefois, leur affichage varie :

Affichage

Ils sont affichés avec le message « Creating » (En cours de création) dans la playlist à l'écran VGA.

L'ID des clips grandissants clignote dans l'affichage des playlists sur le LCD du Remote, ainsi que sur l'affichage à l'écran.

Temps restant

Le temps restant des playlists contenant des clips grandissants marqués uniquement d'un point IN se présente comme suit :

--:--:-- sur les écrans (sorties monitoring, écran VGA, écran LCD du Remote) sur lesquels ces informations sont affichées.

11.10.7 SUPPRIMER DES ÉLÉMENTS D'UNE PLAYLIST

Pour supprimer un élément d'une playlist par l'intermédiaire du Remote, procédez comme suit :

1. En mode Playlist Edit, faites défiler la playlist pour accéder à l'élément qui doit être supprimé.

   Si le mode Browse est actif, la première image des différents clips apparaît sur le moniteur au fur et à mesure que vous les faites défiler.

2. Sélectionnez Delete (Supprimer) dans le menu Playlist Edit.

L'élément sélectionné est supprimé de la playlist. Un message de confirmation apparaît si cette option a été activée dans le menu Setup.

11.10.8 DÉPLACER UN ÉLÉMENT AU SEIN D'UNE PLAYLIST

Le déplacement d'un élément de playlist est décrit dans cette section dans la mesure où l'opération fait appel à la commande Delete.

Pour déplacer un élément d'une playlist par l'intermédiaire du Remote, procédez comme suit :

1. En mode Playlist Edit, faites défiler la playlist pour accéder à l'élément qui doit être déplacé.
2. Sélectionnez Delete (Supprimer) dans le menu Playlist Edit. Le clip est envoyé vers le Presse-papiers et chargé sur le canal PRV.
3. Accédez à l'emplacement de la playlist au niveau duquel insérer le clip.

   Souvenez-vous que la position d'insertion du clip (avant ou après l'élément de playlist sélectionné) dépend de la valeur du paramètre Insert in Playlist définie à la page P4.1, F5.
4. Appuyez sur la touche TAKE ou INSERT du Remote pour insérer le clip du Presse-papiers à l'emplacement voulu.

L'élément de playlist est inséré à la position requise.

Si cet élément a été modifié avant d'être déplacé, il sera réinséré à son nouvelle emplacement avec les nouvelles poignées.

11.10.9 MODIFIER L'ANGLE DE PRISE DE VUE D'UN ÉLÉMENT DE PLAYLIST

Vous pouvez modifier l'angle de prise de vue d'un élément de playlist si le contenu est toujours disponible dans un train d'enregistrement local ou distant.

Pour modifier l'angle de prise de vue d'un élément de playlist, procédez comme suit :

1. En mode Playlist Edit, faites défiler la playlist pour accéder à l'élément dont vous souhaitez modifier l'angle de prise de vue.
2. Appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire.

		OtherAng	
Replace	MakeLoc		

3. Appuyez sur SHIFT+C pour rechercher et charger les trains d'enregistrement locaux et distants qui incluent le même TC IN que l'élément de la playlist.

   Le premier train est chargé sur le canal PRV, au niveau du timecode actif de l'élément chargé.
4. Appuyez sur Browse et utilisez le Jog pour naviguer dans un train d'enregistrement et parcourir son contenu.
5. Dès que vous avez chargé l'angle de prise de vue requis sur le canal PRV, appuyez sur ENTER.

L'élément de la playlist active est remplacé par un nouveau clip possédant les mêmes TC IN et TC OUT. Le nouveau clip est stocké dans la page de réception de playlists (page Receive). Les effets, les points de croisement et de désynchronisation audio définis sur la playlist d'origine sont conservés.

11.11 COPIE DE PLAYLISTS

11.11.1 INTRODUCTION

Dans l'écran VGA Clip, vous pouvez effectuer des opérations de type couper, copier et coller avec les playlists, de la même façon que pour les clips. Pour plus d'informations sur ces opérations, consultez la section 9.3.13 « Déplacement et copie des CLIPS », page 64.

A partir du Remote, vous pouvez uniquement copier une playlist mais vous ne pouvez pas la déplacer vers un autre emplacement (par un couper-coller).

11.11.2 OPTIONS DE COPIE

Lorsque vous copiez une playlist distante par l'intermédiaire de l'écran VGA ou une playlist locale/distante via le Remote vers le serveur EVS local, plusieurs options sont possibles :

COPIE DE LA DÉFINITION EDL UNIQUEMENT OU COPIE DES CLIPS ET DE L'EDL

- La copie EDL copie uniquement la définition de la playlist mais les éléments de cette playlist restent dans leur emplacement d'origine.
- La copie EDL + clips copie la définition de la playlist ainsi que les éléments de cette playlist vers le serveur de destination de la copie.

COPIE LONGUE OU COPIE COURTE

Lorsque vous copiez le contenu des éléments de la playlist, vous avez le choix entre une copie longue ou courte:

- La copie courte permet de copier le contenu situé entre les points IN et OUT des éléments de la playlist ainsi que les poignées de clip telles qu'elles sont définies sur le serveur de destination.
- La copie longue permet de copier les clips d'origine, pas uniquement le contenu défini comme élément de playlist. Ces opérations donnent des résultats différents lorsque l'élément de la playlist a été modifié par rapport au clip d'origine.

11.11.3 OPÉRATIONS DE COPIE POSSIBLES

Le tableau ci-dessous répertorie et décrit les options de copie possibles sur le Remote et dans l'écran VGA :

	Ecran VGA			Remote		
	PL locale vers emplacement local	PL distante vers emplacement local	PL distante vers emplacement distant	PL locale vers emplacement local ou distant	PL distante vers emplacement local	PL distante vers emplacement distant
Copie (EDL)	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Copie (EDL + copie de clip courte)	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Copie (EDL + copie de clip longue)	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui

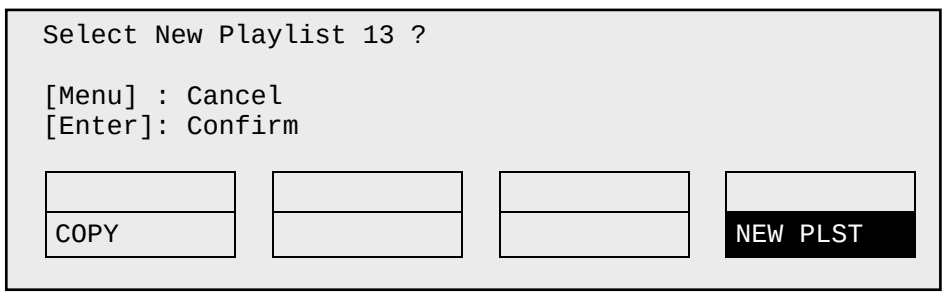
11.11.4 COPIER UNE PLAYLIST À PARTIR DU REMOTE

A partir du Remote, vous pouvez copier des playlists depuis des serveurs locaux ou distants vers des serveurs locaux ou distants.

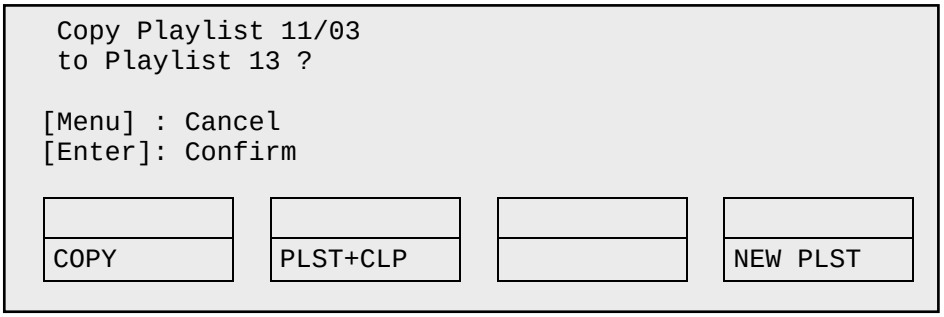
Pour copier une playlist par l'intermédiaire du Remote, procédez comme suit :

1. Accédez à la banque de playlists (locale ou d'un autre serveur du réseau).
2. Sélectionnez la playlist à copier en appuyant sur la touche F_ correspondante du Remote.
3. Sélectionnez un emplacement de playlist vide sur votre même machine locale.

   Un nouveau menu apparaît dans l'écran LCD du Remote, avec un message correspondant affiché à l'écran des sorties monitoring, vous demandant si vous souhaitez copier la playlist d'origine vers le nouvel emplacement ou si vous voulez simplement sélectionner une nouvelle playlist vide (option par défaut) :

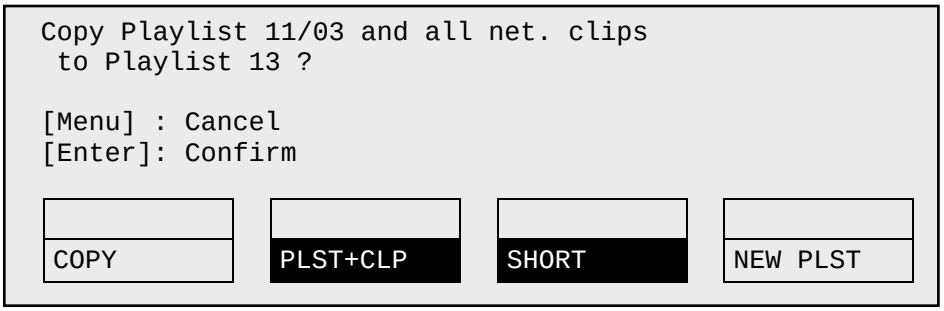


4. Appuyez sur COPY (touche A) pour sélectionner l'option de copie. Le menu se présente désormais comme suit :



5. Pour préciser s'il faut copier l'EDL avec ou sans les clips, procédez comme suit :

   - Pour copier uniquement l'EDL sans copier les clips contenus dans la playlist d'origine, appuyez sur ENTER. La copie est instantanée dans la mesure où aucun contenu n'est transféré.
   - Pour copier l'EDL et les éléments de playlist sur votre machine locale, appuyez sur PLST+CLP (touche B). L'affichage se présente désormais comme suit :



6. Pour spécifier s'il faut effectuer une copie longue ou courte, sélectionnez la valeur requise (SHORT ou LONG) à l'aide de la touche C.

   - Mode Short (par défaut) : seule la section des éléments entre les points IN et OUT, telle que définie dans la playlist, est copiée, en y ajoutant la durée des poignées, telle qu'elle est définie sur le système de destination.
   - Mode Long : les clips d'origine, y compris leurs poignées, sont copiés dans leur intégralité vers le système de destination.

7. Après avoir défini les différentes options, appuyez sur ENTER pour confirmer la copie ou MENU pour l'annuler.

La touche F_ de la playlist de destination clignote tant que tous les clips n'ont pas été copiés. Il est possible de rappeler cette playlist pendant l'opération à des fins de navigation, modification ou relecture. Si certains clips n'ont pas encore été copiés, le clip réseau d'origine est utilisé à la place.

11.11.5 COPIER UNE PLAYLIST DANS L'ÉCRAN VGA CLIP

Dans l'écran VGA, vous pouvez copier :

- la définition EDL d'une playlist du serveur local vers le même serveur ;
- la définition EDL, avec ou sans les éléments de la playlist d'un serveur distant vers le serveur local.

COPIER UNE PLAYLIST LOCALE

Pour copier une playlist locale par l'intermédiaire de l'écran VGA Clip, procédez comme suit :

1. Dans l'écran VGA Clip, ouvrez la banque de playlists en appuyant sur la touche END du clavier.
2. Sélectionnez la playlist à copier et cliquez CTRL+C.
3. Accédez à l'emplacement de playlist vide du même serveur sur lequel vous souhaitez copier la playlist et cliquez sur CTRL+V.

La définition EDL de la playlist est copiée vers la destination spécifiée.

COPIER UNE PLAYLIST DISTANTE

Pour copier une playlist distante par l'intermédiaire de l'écran VGA Clip, procédez comme suit :

1. Dans l'écran VGA Clip, appuyez sur F9 pour ouvrir la fenêtre Connect (Connexion).
2. A l'aide des touches ↓ et ↑, sélectionnez le serveur distant à partir duquel vous souhaitez copier une playlist et appuyez sur ENTER.
3. Dans la page requise, accédez à la banque de playlists en appuyant sur la touche END du clavier.
4. Sélectionnez la playlist d'origine à copier à l'aide des touches ↓ et ↑ et cliquez CTRL+C.
5. Appuyez sur F9, sélectionnez le serveur local et appuyez sur ENTER pour revenir sur le serveur local.
6. Dans la banque de playlists requise, sélectionnez un emplacement de playlist vide sur votre machine locale et appuyez sur CTRL+V pour copier la playlist.

   La boîte de dialogue suivante s'affiche.

```
Copy Playlist xx/xx to yy.
Select Copy Playlist Mode (Space Bar)

Playlist Only
Playlist with Clips : Short Mode
Playlist with Clips : Long Mode

Esc : Cancel  - Enter : Confirm
```

7. Sélectionnez l'option de copie de votre choix en apuuyant sur la barre d'espacement.

8. Appuyez sur ENTER pour valider.

La playlist est copiée vers la destination spécifiée.

11.11.6 COPIE DE PLAYLISTS AVEC DES CLIPS À L'ANTENNE

PROCESSUS TRANSPARENT

La copie longue ou courte d'une playlist est effectuée en arrière-plan, de façon transparente pour l'utilisateur. Si la playlist de destination est rappelée et que l'élément de playlist à l'antenne n'a pas encore été transféré sur la machine locale, l'élément diffusé à l'antenne est l'élément d'origine. L'élément à l'antenne est automatiquement copié localement lorsque la playlist est supprimée du canal de lecture.

MISE EN FILE D'ATTENTE IMPOSSIBLE DES PROCESSUS DE COPIE

Les processus COPY PLST+CLIPS ne peuvent pas être placés en file d'attente. Si l'opérateur essaie de démarrer un nouveau processus COPY PLST+CLIPS alors que le précédent est toujours en cours d'exécution, un message lui demande s'il souhaite arrêter le processus précédent pour démarrer le nouveau ou s'il souhaite annuler sa nouvelle demande.

11.12 AUTRES FONCTIONS DE MONTAGE DES PLAYLISTS

11.12.1 MODIFIER DES CLIPS DANS UNE PLAYLIST

Chaque élément de playlist peut être modifié indépendamment de toutes les autres instances du même numéro de clip.

1. Accédez à l'élément requis dans la playlist.

2. Insérez des nouveaux points IN et OUT.

   Si la durée du clip est trop courte, supprimez le point IN ou OUT en sélectionnant CLEAR puis définissez le nouveau point IN ou OUT à l'emplacement voulu.

Remarque

La fonction CLEAR restaure le point IN ou OUT existant à la fin des poignées du clip.

11.12.2 TRIER DES ÉLÉMENTS DE PLAYLIST PAR TC IN

Dans l'écran VGA, il est possible de trier les éléments de la playlist en fonction du timecode de leur point IN. Le tri est effectué sur le timecode de la colonne TC IN, quel que soit le type de timecode affiché (User TC ou LTC).

Remarque

Cette opération modifie l'ordre des éléments de la playlist et rétablit les transitions par défaut définies dans le Remote.

Pour trier les éléments de playlist en fonction du timecode de leur point IN dans une playlist, procédez comme suit :

1. Ouvrez la playlist dans l'écran VGA Playlist.
2. Appuyez sur la touche TAB jusqu'à ce que le champ Sort by TC IN (Trier par TC IN) soit affiché en surbrillance dans la zone de gestion de playlist en bas de l'écran.
3. Appuyez deux fois sur ENTER, une première fois pour valider la sélection et une seconde fois pour confirmer l'opération.

Les éléments de la playlist sont réorganisés en fonction du timecode de leur point IN.

Vous pouvez annuler l'opération à l'aide de la commande Undo disponible en mode Playlist Edit sur le Remote.

11.12.3 FUSIONNER DES PLAYLISTS

Dans l'écran VGA, il est possible de fusionner deux playlists en en copiant une et en la collant dans une autre playlist existante. La playlist copiée est ajoutée à la fin de la playlist de destination.

11.12.4 CONSOLIDATION D'UNE PLAYLIST

PRÉSENTATION

A l'aide du mode de bouclage interne, vous pouvez réenregistrer une playlist sur le serveur sous la forme d'un grand clip si vous souhaitez par exemple, enregistrer les effets de la playlist (comparaison d'images, auto-suivi de la cible, dessin, etc.) comme une vidéo normale sur le serveur.

Selon le paramètre Internal Loop Mode défini dans le menu Setup (page 2.3, F1), il est possible de réinjecter à la fois la vidéo et l'audio dans le système ou uniquement la piste vidéo pendant que le système continue d'enregistrer simultanément l'audio du direct.

RÉENREGISTRER UNE PLAYLIST SUR LE SERVEUR

Pour consolider une playlist à l'aide du mode de bouclage interne, procédez comme suit :

1. Ajoutez les effets requis à la playlist.
2. Recalez la playlist.
3. Activez le mode LOOP à l'aide des touches SHIFT+LOOP.
4. Jouez la playlist.

La playlist sera enregistrée sur les disques (Canal 1 – CAM A) en tant que flux vidéo/audio continu.

Lorsque vous quittez le mode playlist, que vous retournez à l'enregistrement en direct (LIVE) et revenez en arrière avec le Jog, vous verrez la playlist enregistrée avec toutes ses transitions et à la vitesse de lecture de celles-ci.

11.12.5 GÉNÉRATION D'UN TIMECODE CONTINU DANS UNE PLAYLIST

PRÉSENTATION

Vous pouvez régénérer un timecode continu pour toute la playlist ou pour chaque clip d'une playlist. Cette option est utile dans les cas suivants :

- Vous ne souhaitez pas avoir une playlist présentant une discontinuité dans les timecodes des différents éléments de playlist.
- Vous souhaitez modifier le type de timecode en timecode VITC ou LTC.

PROCÉDURE

Pour régénérer le timecode d'une playlist donnée, procédez comme suit :

1. Activez la régénération de timecode et définissez les paramètres afférents dans la page Playlist (F10), dans la zone en surbrillance bleue en bas de la page. Cette fonction est définie individuellement pour chaque playlist.

2. Activez le bouclage interne à l'aide des touches SHIFT+LOOP.
3. Jouez la playlist.

   La playlist est réenregistrée sur le canal d'enregistrement 1 (CAM A) avec le timecode régénéré.

ACTIVATION DE LA RÉGÉNÉRATION D'UN TIMECODE CONTINU

Pour activer la régénération d'un timecode continu, procédez comme suit :

1. Dans la page Playlist (F10), appuyez à plusieurs reprises sur <TAB> jusqu'à ce que le champ ON/OFF situé après « Regeneration of TC » s'affiche en surbrillance verte.
2. Appuyez sur la **touche de direction droite** du clavier pour activer la fonction (ON).

La fonction de régénération de timecode continu est à présent active. Toutefois, le timecode n'est véritablement régénéré qu'à partir du moment où vous rejouez la playlist après avoir activé le bouclage. Pour désactiver la fonction, appuyez sur la touche de direction gauche sur le champ pour basculer en mode désactivé (OFF).

PARAMÈTRES DE TIMECODE CONTINU DANS LES PLAYLISTS

Le tableau suivant décrit les différents paramètres à définir lors de la régénération du timecode dans une playlist.

Paramètre	Description	Valeurs possibles
Continuous in ... (Continu dans)	Spécifie si le timecode doit être continu pour toute la playlist ou pour chaque élément de la playlist.	PLST, CLIP
From... (A partir de)	Spécifie la valeur de timecode initiale à utiliser pour la régénération du timecode.	Timecode, LTC TC, User TC
In ... (En)	Spécifie le type de timecode dans lequel régénérer le timecode.	LTC ou VITC en SD HANC VITC, HANC LTC ou les deux

11.13 CLIP AUDIO AUXILIAIRE

11.13.1 INTRODUCTION

Cette option permet d'ajouter une nouvelle piste audio stéréo (commentaires sportifs, musique, jingles, son d'ambiance) aux clips vidéo d'origine. Cette piste audio stéréo est disponible sur la sortie PRV et sur les sorties analogiques 7/8 ou les sorties numériques 15/16. La sélection de la sortie de la piste est configurée dans le menu Setup – Page 5.1 – F5. Les pistes audio d'origine sont toujours disponibles sur les sorties 1/2 (3/4). Le clip audio auxiliaire sélectionné est toujours lu à vitesse normale (100 %), quelle que soit la vitesse de lecture sélectionnée pour la vidéo.

Lorsque la playlist n'est pas rejouée depuis le début, le système calcule la différence entre la position actuelle et le début de la playlist et applique la même différence au clip auxiliaire afin qu'il reste synchronisé sur la playlist. Si la durée du clip auxiliaire est plus longue que la durée de la playlist, la lecture du clip audio continue même après l'arrêt de la vidéo. Dans le cas contraire, le clip audio s'arrête avant la fin de la playlist s'il a atteint son point OUT.

11.13.2 AJOUTER/SUPPRIMER UN CLIP AUDIO AUXILIAIRE À UNE PLAYLIST

1. Activez le bouton Aux. Clip en sélectionnant un clip dans la banque de clips. Cette opération est possible en dehors du mode PLST EDIT ou en mode PLST EDIT lorsque PRV CTRL est activé. L'option Aux Clip apparaît alors dans le menu secondaire de l'écran LCD du Remote.

2. Appuyez ensuite sur MENU pour appeler le menu secondaire, puis sur le bouton Aux Clip (SHIFT+B) : l'ID du clip auxiliaire apparaît dans la barre de titre de l'écran Playlist (F10)
3. Pour supprimer le clip auxiliaire actuellement sélectionné, chargez-le, appelez le menu secondaire en appuyant sur MENU, puis appuyez sur CLEAR + SHIFT + (B) (Aux Clip) sur le Remote.

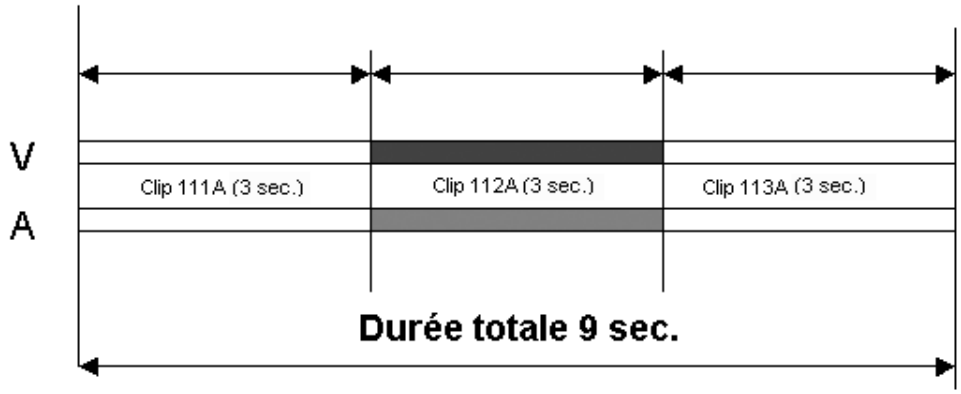
11.14 EFFETS DE TRANSITION

11.14.1 DESCRIPTION

Vous pouvez appliquer des effets aux transitions audio et vidéo d'un clip d'une playlist. Pour chaque transition, vous définissez le type d'effet et la durée.

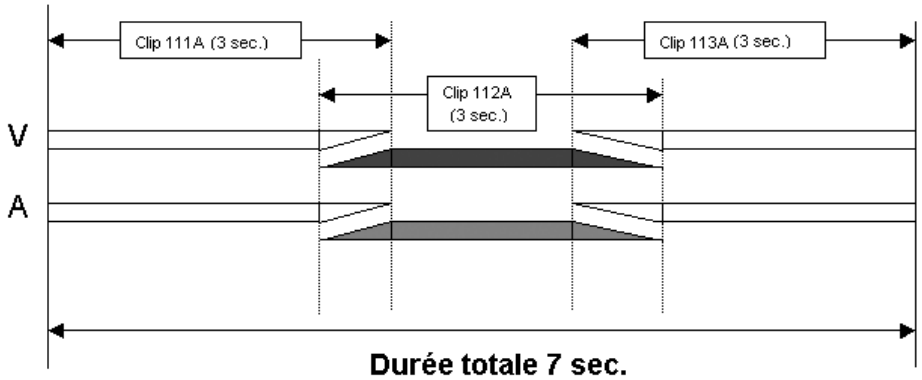
L'option de désynchronisation audio est présentée dans le chapitre suivant.

Playlist normale avec des effets CUT



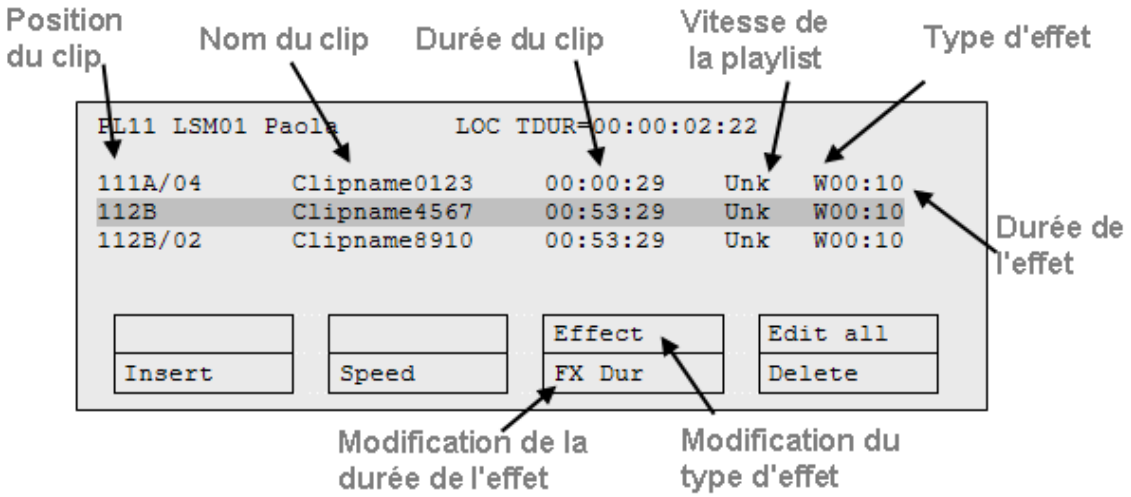
Playlist avec une durée d'effet de 1:00 seconde

Dans une playlist LSM, les effets vidéo et audio se terminent au point OUT d'un clip ; en d'autres termes, la durée des clips est réduite de la longueur de l'effet.



11.14.2 ACCÈS AUX COMMANDES RELATIVES AUX EFFETS DE TRANSITION

Les fonctions associées aux effets de transition sont disponibles dans le menu principal du mode Playlist Edit et les effets appliqués sont également affichés sur le même écran LCD :



11.14.3 DURÉE PAR DÉFAUT DES TRANSITIONS AUDIO ET VIDÉO

Il est possible de définir une valeur par défaut pour la durée des transitions audio et vidéo dans le menu Setup. Une fois cette valeur définie, les transitions sont appliquées avec les valeurs par défaut chaque fois qu'un clip est ajouté à une playlist.

Le paramètre Vid. Effect duration (Durée de l'effet vidéo) se trouve sur la page 4.1, touche de fonction F1 (valeur possible : jusqu'à 20:00 secondes)

Le paramètre Aud. Effect duration (Durée de l'effet audio) se trouve sur la page 4.1, touche de fonction F2. Lorsque la désynchronisation audio est désactivée, la valeur de ce paramètre est « Lock to video » (Synchronisé sur la vidéo) et la durée de l'effet audio est identique à celle de l'effet vidéo.

11.14.4 PRÉSENTATION DES TYPES D'EFFET DE TRANSITION

EFFET DE TRANSITION PAR DÉFAUT

Un effet de transition en fondu par défaut (audio et vidéo) est appliqué à chaque nouveau clip inséré dans la playlist. Toutefois, vous pouvez le modifier dans le menu principal du mode Playlist Edit. Pour plus d'informations, consultez la section 11.14.5 « Définir un effet de transition », page 119.

EFFETS DE TRANSITION POSSIBLES

Il est possible de définir les effets de transition vidéo suivants. Par défaut, la transition audio est toujours un fondu enchaîné (mix) lorsque la désynchronisation audio est désactivée.

Type d'effet	Description
Cut (coupe)	Aucun effet de transition n'est appliqué entre les deux éléments.
Mix (fondu enchaîné)	Effet de fondu enchaîné entre les deux éléments.
Wipe (volet)	La dernière image de l'élément précédent est progressivement remplacée par la première image de l'élément suivant. L'effet de volet est représenté par une ligne verticale qui se déplace dans la vidéo. La direction de l'effet de volet (de gauche à droite ou de droite à gauche) est définie dans le paramètre **Wipe Type** (Type de volet) à la page 4.1 du menu Setup.
Nouveau Fade from color (<, fondu d'ouverture couleur)	L'effet de fondu d'ouverture dans une couleur définie est appliqué aux premières images du clip (sur lequel l'effet est défini). Le clip précédent se termine en mode Cut. Dans l'illustration ci-dessous, le clip précédent est affiché en rouge, le clip suivant est vert et le fondu est noir :
Fade to color (>, fondu de fermeture couleur)	L'effet de fondu de fermeture dans une couleur définie est appliqué au clip précédent jusqu'à la transition en mode Cut du clip suivant (sur lequel l'effet est défini). Dans l'illustration ci-dessous, le clip précédent est affiché en rouge, le clip suivant est vert et le fondu est noir :
Fade to/from color (V Fade, fondu d'ouverture-fermeture couleur)	L'effet de fondu de fermeture dans une couleur définie est appliqué au clip précédent jusqu'à son point OUT et un effet de fondu d'ouverture de la même couleur est appliqué au clip suivant (sur lequel l'effet est défini), à partir de son point IN. La durée de l'effet doit être un multiple de 2 images. Dans l'illustration ci-dessous, le clip précédent est affiché en rouge, le clip suivant est vert et le fondu est noir :

Remarque

La couleur des effets de fondu est définie dans les paramètres de playlist du menu Setup (page 4.3, paramètre **Fade to/from colour**).

11.14.5 DÉFINIR UN EFFET DE TRANSITION

Vous pouvez ajouter des transitions à un ou à tous les éléments d'une playlist comme suit, c.-à-d. que vous pouvez modifier l'effet appliqué par défaut (fondu enchaîné) :

1. Sélectionnez l'emplacement de la playlist et appuyez sur PLST pour l'ouvrir en mode Playlist Edit. Le menu principal s'affiche :

		Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

2. Accédez à l'élément de la playlist au début duquel vous souhaitez modifier l'effet ou appuyez sur Edit All (SHIFT + D) pour modifier l'effet sur tous les éléments de la playlist.

3. Pour modifier l'effet, appuyez sur Effect (SHIFT + C) et déplacez le T-BAR jusqu'à ce que l'effet souhaité soit affiché dans l'écran LCD.

   Le type d'effet est affiché sous la forme d'une lettre ou d'un symbole dans les informations relatives à l'élément chargé (lettre mise en surbrillance ci-dessous) :

   111A/04 Clipname0123 00:00:29 Unk **W**00:10

   Les types d'effet suivants sont disponibles :

   - C : Cut (coupe)
   - W : Wipe (volet)
   - < : Fade from color (fondu d'ouverture couleur)
   - M : Mix (Fondu enchaîné)
   - > : Fade to color (fondu de fermeture couleur)
   - V : Fade to/from color (fondu d'ouverture/fermeture couleur)

4. Pour modifier la durée par défaut de l'effet de transition, appuyez sur FX Dur (C) et déplacez le T-BAR jusqu'à ce que la durée voulue soit affichée dans le dernier champ de l'élément correspondant :

   111A/04 Clipname0123 00:00:29 Unk W00:20

5. Appuyez sur ENTER pour valider les modifications du type d'effet et/ou de sa durée.

11.15 MONTAGE AUDIO/VIDÉO DÉSYNCHRONE

11.15.1 INTRODUCTION

FONCTION

Le montage audio/vidéo désynchrone permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Appliquer des types et des durées d'effet de transition différents sur les pistes audio et vidéo.
- Retarder ou avancer le début d'une transition audio ou vidéo.

ACTIVATION DU MODE SPLIT AUDIO (MONTAGE AUDIO/VIDÉO DÉSYNCHRONE)

Entrez dans le menu Setup, comme décrit dans le manuel de configuration Multicam et activez l'option Split Audio mode, page 4.2, touche de fonction F1.

Remarque

Vous devez avoir installé le code de licence 12 pour utiliser la fonction de montage audio/vidéo désynchrone. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

LIMITATIONS ASSOCIÉES AU MODE SPLIT AUDIO

Lorsque vous jouez une playlist contenant un montage audio/vidéo désynchrone, la vitesse ne peut pas être modifiée pendant la lecture. La vitesse doit être modifiée dans la playlist elle-même.

Tant qu'il existe un clip grandissant dans une playlist, le montage audio/vidéo désynchrone est impossible.

11.15.2 ACTIVATION DU MODE SPLIT AUDIO (MONTAGE AUDIO/VIDÉO DÉSYNCHRONE)

En mode Playlist Edit, l'écran LCD affiche les commandes V Base (SHIFT + A) et A Base (SHIFT + B) :

V Base	A Base	Effect	Edit All
Insert	Speed	FX Dur	Delete

L'activation de l'option V Base permet d'accéder au menu supplémentaire suivant :

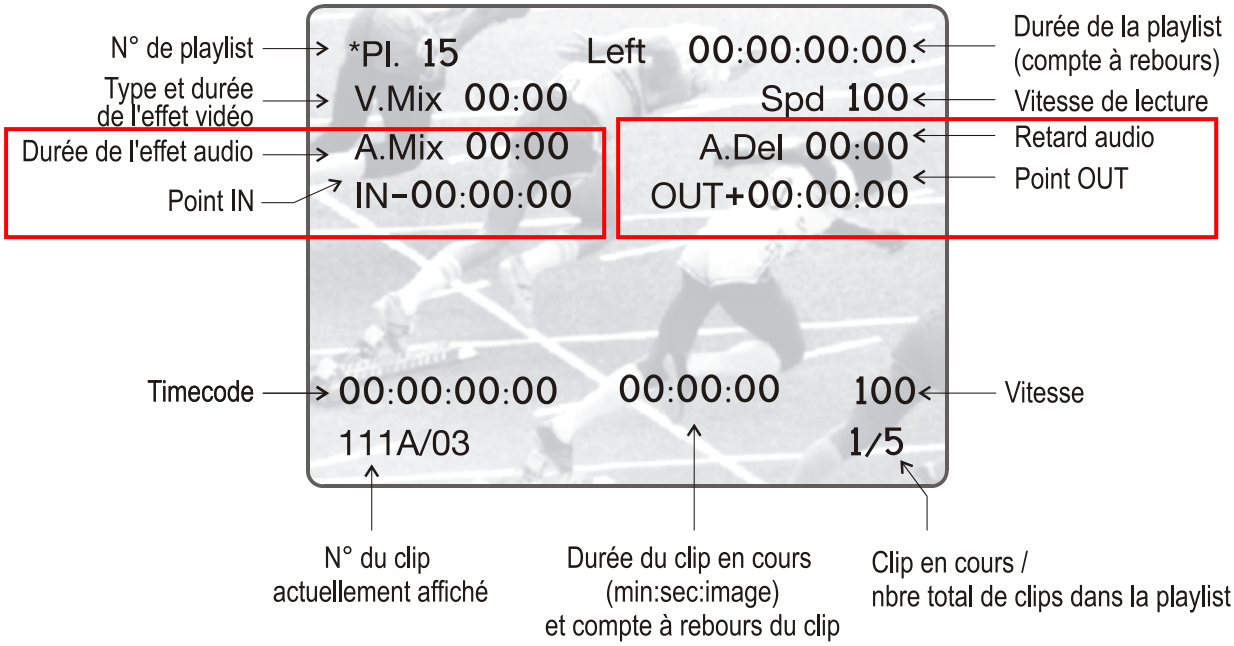
V Base	A Base	Swap	
A Advance	A Delay	A Fx Dur	A Split

Commande	Description
A Advance (Avance audio)	Avance le début de la transition audio.
A Delay (Retard audio)	Retarde le début de la transition audio.
A Fx Dur (Durée de l'effet audio)	Etend la durée de la transition audio des deux côtés. Cela permet de créer un retard ou une avance audio, selon la modification apportée à la durée de l'effet.
A Split (Désynchro-nisation audio)	Applique un retard ou une avance audio en spécifiant le timecode du début de la transition.

Le menu A Base est similaire et permet d'effectuer des actions correspondantes aux transitions vidéo.

11.15.3 AFFICHAGE À L'ÉCRAN EN MODE SPLIT AUDIO

L'écran de la sortie monitoring affiche des informations supplémentaires lorsque le mode de montage audio/vidéo désynchrone est activé :



Les informations présentes sous la vitesse de lecture affichent le retard/avance audio ou le retard/avance vidéo en images, selon l'action de montage appliquée ou « no split » (pas de désynchronisation) si aucun retard ni avance n'est appliqué.

11.15.4 DURÉE PAR DÉFAUT DES TRANSITIONS AUDIO ET VIDÉO

GÉNÉRALITÉS

Il est possible de définir une valeur par défaut pour la durée des transitions audio et vidéo dans le menu Setup. Une fois cette valeur définie, les transitions sont appliquées avec les valeurs par défaut chaque fois qu'un clip est ajouté à une playlist.

Le paramètre Vid. Effect duration (Durée de l'effet vidéo) se trouve sur la page 4.1, touche de fonction F1 (valeur possible : jusqu'à 20:00 secondes).

Le paramètre Aud. Effect duration (Durée de l'effet audio) se trouve sur la page 4.1, touche de fonction F2 (valeurs possibles : Lock to video (synchronisé sur la vidéo) et jusqu'à une durée de 20:00 secondes).

UTILISATION AVEC LE MONTAGE AUDIO/VIDÉO DÉSYNCHRONE

Le type de montage audio/vidéo désynchrone le plus simple qui puisse être réalisé sur un LSM consiste à définir des durées différentes pour les transitions audio et vidéo au début du clip, par exemple un fondu enchaîné vidéo de 12 images et un fondu enchaîné audio de 2 secondes.

La valeur du paramètre Audio Effect Duration du menu Setup (p. 4.1, touche F2) est uniquement prise en compte lorsque le mode Split Audio est activé. Sinon, la durée de l'effet audio est toujours synchronisée sur la durée de l'effet vidéo, quelle que soit la valeur de ces paramètres.

Si le paramètre Audio Effect Duration dans le menu Setup a la valeur « Lock to video », il ne sera jamais possible d'adapter indépendamment la durée des transitions audio et vidéo. Si vous souhaitez modifier l'une de ces transitions sans modifier l'autre, vérifiez le paramètre Audio Effect Duration dans le menu Setup et assurez-vous qu'il n'est PAS défini avec la valeur « Lock to Video ».

11.15.5 ASSOCIATION DES TYPES DE TRANSITION AUDIO ET VIDÉO

Le tableau suivant présente les associations possibles d'effets de transition audio et vidéo lorsque le paramètre Audio Effect Duration n'a pas la valeur « Lock to video » (Synchronisé sur la vidéo) (menu Setup, page 4.1) :

Effet audio / Effet vidéo	Cut (coupe)	Mix (fondu enchaîné)	Fade from Mute (fondu d'ouverture)	Fade to Mute (fondu de fermeture)	V Fade to/from Mute (fondu d'ouverture-fermeture)
Cut (coupe)	√	√			
Mix (fondu enchaîné)		√			
Wipe Left -> Right (Volet gauche-droite)		√			
Wipe Right -> Left (Volet droite-gauche)		√			
Fade from color (fondu d'ouverture couleur)			√		
Fade to color (fondu de fermeture couleur)				√	
V Fade to/from Black (Fondu d'ouverture-fermeture au noir)					√

11.15.6 MODE PAR DÉFAUT D'EXTENSION D'UNE TRANSITION

INTRODUCTION

A chaque fois que vous créez un montage audio/vidéo désynchrone, la transition définie à l'origine est modifiée, à savoir étendue d'un ou des deux côtés. Dans le menu Setup, page 4.2, touche F2, vous pouvez configurer le mode par défaut pour étendre les effets de transition, c'est-à-dire que vous spécifiez l'emplacement au niveau duquel l'effet est étendu.

MODES DE TRANSITION

Le tableau ci-dessous répertorie les différents modes de transition :

Critères	Description
Center (on) Cut (Centrée sur la coupe)	La transition est étendue de la même façon des deux côtés. (valeur par défaut).
End (on) Cut (Finir sur la coupe)	La transition est étendue vers la gauche, de telle sorte que la fin de la transition ne change pas.
Start (on) Cut (Commencer sur la coupe)	La transition est étendue vers la droite, de telle sorte que le début de la transition ne change pas.
Ask (Demander)	Le système demande à l'opérateur de choisir l'une des 3 options décrites ci-dessus à chaque fois qu'il modifie une transition.

SCÉNARIOS POSSIBLES

Vous pouvez créer différents types de playlists selon :

- le mode de transition dans un montage audio/vidéo désynchrone ;
- la durée de la transition.

Les schémas suivants montrent, pour chaque mode de transition, une playlist avec :

- les mêmes transitions audio et vidéo (pas de désynchronisation audio ou vidéo)

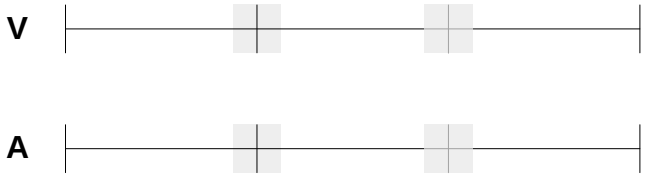
  sur les playlists 10, 13 et 16
- une transition audio étendue (montage V Base)

  sur les playlists 11, 14 et 17
- une transition vidéo étendue (montage A Base)

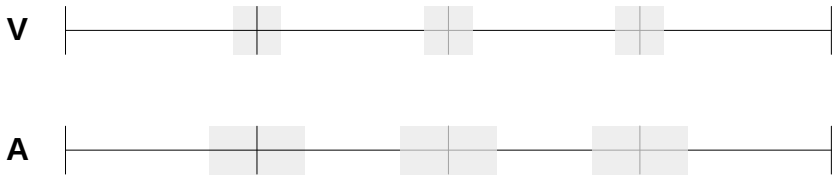
  sur les playlists 12, 15 et 18

Center On Cut

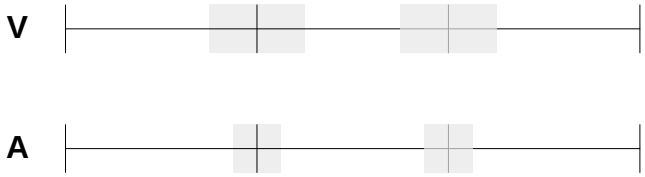
PL 10
Vx 2 – Ax 2



PL 11
Vx 2 – Ax 4

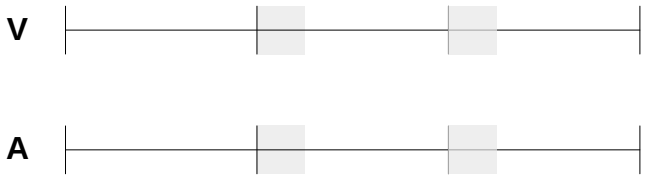


PL 12
Vx 4 – Ax 2

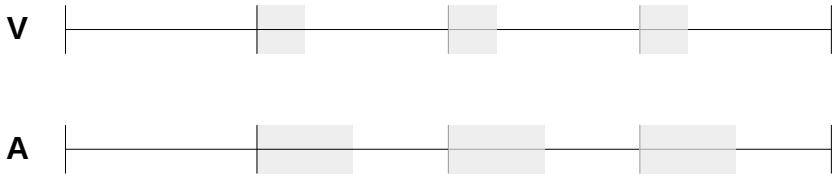


Start On Cut

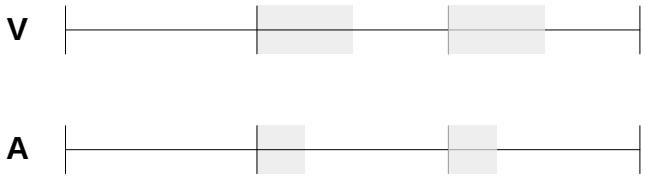
PL 13
Vx 2 – Ax 2

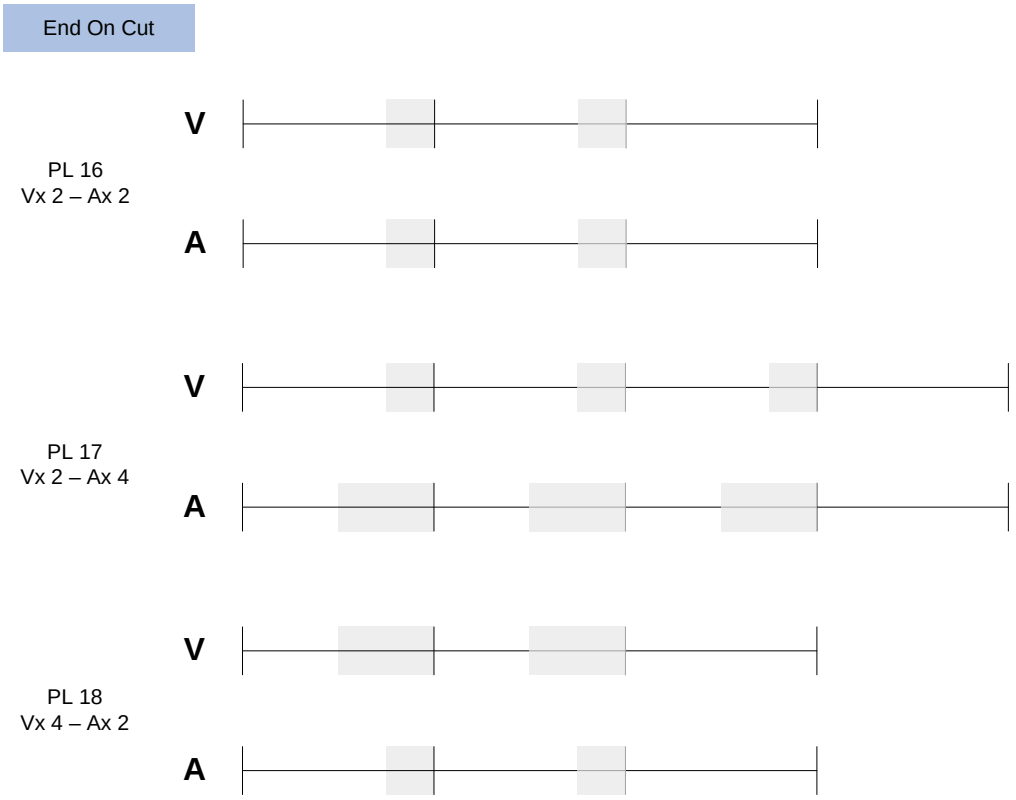


PL 14
Vx 2 – Ax 4



PL 15
Vx 4 – Ax 2





11.15.7 MODIFICATION DE LA DURÉE DE L'EFFET VIDÉO OU AUDIO

INTRODUCTION

Lorsque vous modifiez la durée de l'effet audio ou vidéo, vous étendez ou réduisez la durée de la transition vidéo ou audio :

- Si vous choisissez l'option Center on cut, la transition est étendue/réduite des deux côtés. Cela permet de créer un retard ou une avance audio, selon que vous réduisez ou étendez la durée de la transition.
- Si vous choisissez l'option Start on cut, la transition est étendue/réduite à son point de fin.
- Si vous choisissez l'option End on cut, la transition est étendue/réduite à son point de début.

MODIFIER LA DURÉE DE L'EFFET VIDÉO

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur SHIFT+ A Base (A).
4. Appuyez sur V Fx Dur (C) pour le mettre en surbrillance.
5. Déplacez le T-BAR pour modifier la valeur.

MODIFIER LA DURÉE DE L'EFFET AUDIO

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur SHIFT+ V Base (A).
4. Appuyez sur A Fx Dur (C) pour le mettre en surbrillance.
5. Déplacez le T-BAR pour modifier la valeur.

11.15.8 MONTAGE « V BASE »

Dans un montage V Base, vous retardez ou avancez le début de la transition audio par rapport à la transition vidéo du clip.

APPLIQUER UN RETARD AUDIO

Dans ce cas, le début de la transition audio est retardé par rapport à la transition vidéo.

Les options Start on Cut et End on Cut ne sont pas prises en compte lors de ces opérations de montage.

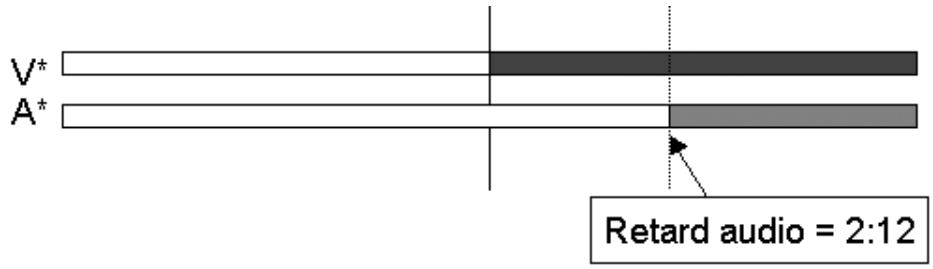
1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur V Base (SHIFT+A) pour le mettre en surbrillance.
4. Appuyez sur A delay (B) pour le mettre en surbrillance.
5. Entrez une valeur à l'aide des touches F_ en incluant les zéros non significatifs.

   (0+2+1+2= 2:12), OU déplacez le T-BAR et appuyez sur ENTER.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

Point de montage (V BASE)

La bande audio est étendue à partir de la fin du clip précédent et la bande audio du clip en cours de modification est réduite.



APPLIQUER UNE AVANCE AUDIO

Dans ce cas, le début de la transition audio est avancé par rapport à la transition vidéo.

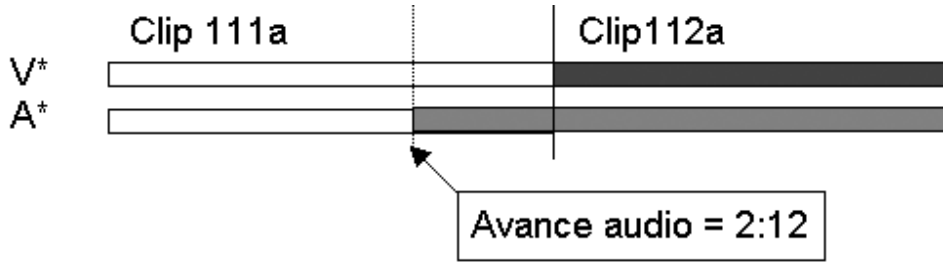
Les options Start on Cut et End on Cut ne sont pas prises en compte lors de ces opérations de montage.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur V Base (SHIFT+A) pour le mettre en surbrillance.
4. Appuyez sur A Advance (A) pour le mettre en surbrillance.
5. Saisissez une valeur à l'aide des touches F_ en incluant les zéros non significatifs (0+2+1+2=2 :12), OU déplacez le T-BAR et appuyez sur ENTER.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

Point de montage (V BASE)

La bande audio est réduite sur le clip précédent et le début du clip en cours de modification est étendu.



Remarque

Lors d'un montage V BASE ou A Base d'une playlist, les informations de transition vidéo figurent dans la ligne supérieure de l'affichage à l'écran et les informations de transition audio dans le bas de celui-ci.

APPLIQUER UNE DÉSYNCHRONISATION AUDIO

Lorsque vous appliquez une désynchronisation audio, vous spécifiez le timecode du début ou de la fin de la transition audio. Dans ce cas, vous pouvez choisir de retarder ou d'avancer l'audio.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur V Base (SHIFT+A) pour le mettre en surbrillance.
4. Appuyez sur A SPLIT (D) pour le mettre en surbrillance.
5. Faites tourner le Jog jusqu'à atteindre l'emplacement au niveau duquel vous souhaitez définir votre transition.
6. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Insérez un point OUT si vous souhaitez retarder l'audio.
   - Insérez un point IN si vous souhaitez avancer l'audio.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

11.15.9 MONTAGE « A BASE »

Dans un montage A Base, vous retardez ou avancez le début de la transition vidéo par rapport à la transition audio du clip.

APPLIQUER UNE AVANCE VIDÉO

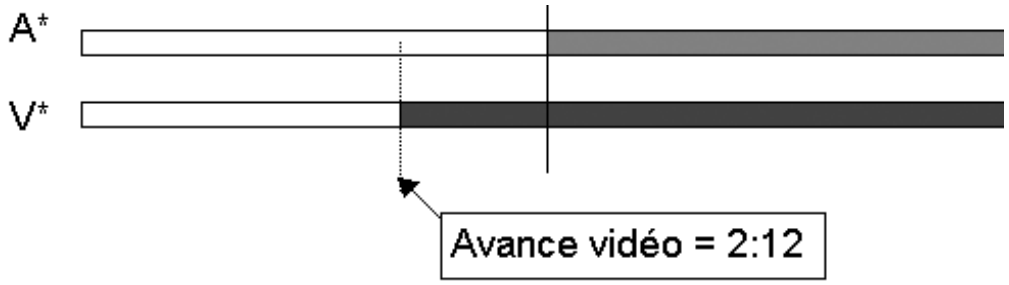
Dans ce cas, le début de la transition vidéo est avancé par rapport à la transition audio.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur SHIFT+ A Base (B).
4. Appuyez sur V Advance (SHIFT+A) pour le mettre en surbrillance.
5. A l'invite, saisissez une valeur à l'aide des touches F_ en incluant les zéros non significatifs (0+2+1+2=2 :12), OU déplacez le T-BAR et appuyez sur ENTER.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

Point de montage (A BASE)

La vidéo est réduite sur le clip précédent et celle du clip en cours de modification est étendue.



APPLIQUER UN RETARD VIDÉO

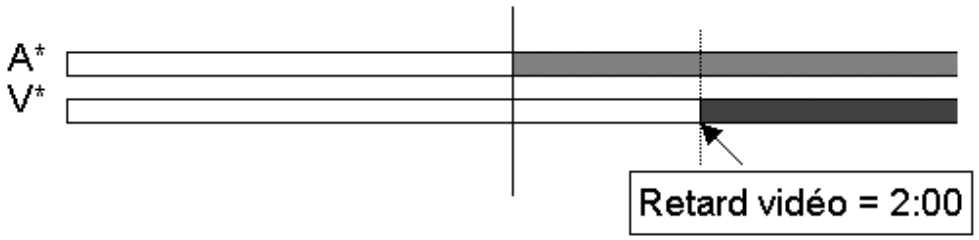
Dans ce cas, le début de la transition vidéo est retardé par rapport à la transition audio.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur SHIFT+ A Base (B).
4. Appuyez sur V DELAY (SHIFT+B) pour le mettre en surbrillance.
5. A l'invite, saisissez une valeur à l'aide des touches F_ en incluant les zéros non significatifs (0+2+1+2=2 :12), OU déplacez le T-BAR et appuyez sur ENTER.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

Point de montage (A BASE)

La vidéo du clip précédent est étendue et celle du clip en cours de modification est réduite.



Remarque

Lorsque vous utilisez le point IN/OUT vidéo comme point de référence (V BASE) au cours du montage, la vidéo s'affiche sur la première ligne à l'écran du moniteur. Lorsque vous utilisez le point IN/OUT audio comme point de référence (A BASE) dans le montage, l'audio s'affiche sur la première ligne à l'écran du moniteur.

APPLIQUER UNE DÉSYNCHRONISATION VIDÉO

Lorsque vous appliquez une désynchronisation vidéo, vous spécifiez le timecode du début ou de la fin de la transition vidéo.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur A Base (SHIFT+B) pour le mettre en surbrillance.
4. Appuyez sur V SPLIT (D) pour le mettre en surbrillance.
5. Faites tourner le Jog jusqu'à atteindre l'emplacement au niveau duquel vous souhaitez définir votre transition.
6. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Insérez un point OUT si vous souhaitez retarder la vidéo.
   - Insérez un point IN si vous souhaitez avancer la vidéo.

La valeur saisie s'affichera dans l'écran PRV lorsque le clip sera le prochain clip à lire dans la playlist.

COULEURS DE LA TOUCHE IN EN MODE PLAYLIST

Lorsque la playlist se trouve sur le point IN audio et vidéo d'un clip, la touche IN s'allume en ROUGE.

Lorsque la playlist se trouve sur le point IN vidéo d'un clip, la touche IN est également allumée en ROUGE.

Lorsque la playlist se trouve sur le point IN audio d'un clip, la touche IN CLIGNOTE en ROUGE.

Si la playlist se trouve sur une position où l'audio et la vidéo sont synchrones, les touches IN/OUT sont allumées en VERT.

Si la playlist se trouve sur une position où les points IN audio et vidéo ont été désynchronisés, la touche IN CLIGNOTE en VERT.

COULEURS DE LA TOUCHE OUT EN MODE PLAYLIST

Lorsque la playlist se trouve sur le point OUT audio et vidéo d'un clip, la touche OUT est allumée en ROUGE.

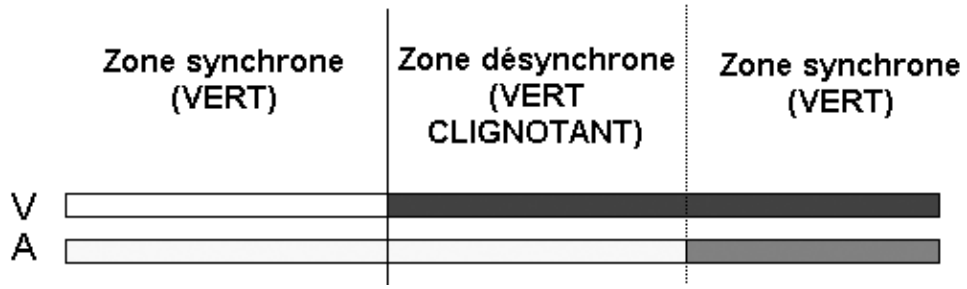
Lorsque la playlist se trouve sur le point OUT vidéo d'un clip, la touche OUT est allumée en VERT.

Lorsque la playlist se trouve sur le point OUT audio d'un clip, la touche OUT CLIGNOTE en ROUGE.

Si la playlist se trouve sur une position où l'audio et la vidéo sont synchrones, les touches IN/OUT sont allumées en VERT.

Si la playlist se trouve sur une position où les points OUT audio et vidéo ont été désynchronisés, la touche OUT CLIGNOTE en VERT.

Exemple de montage avec retard vidéo



11.15.10 INSÉRER UN CLIP DANS UNE PLAYLIST AVEC UNE DÉSYNCHRONISATION AUDIO

Remarque

Les transitions sont réinitialisées à zéro sur les fonctions INSERT et DELETE.

1. Basculez en mode Playlist Edit.
2. Accédez au clip requis dans la playlist.
3. Appuyez sur V Base (SHIFT+A) pour le mettre en surbrillance.
4. Appuyez sur A SPLIT (D) pour le mettre en surbrillance.
5. Faites tourner le Jog jusqu'à atteindre l'emplacement au niveau duquel vous souhaitez définir votre transition et insérez un point OUT pour appliquer un retard audio ou un point IN pour appliquer une avance audio.

11.16 CROISEMENT DES PISTES AUDIO

11.16.1 INTRODUCTION

Le mode Swap Audio Tracks (Croisement des pistes audio) permet de permuter des pistes audio entre deux points dans une playlist.

En mode 4 pistes, le mode « auto » remplace les pistes audio 1et 2 par les pistes audio 3 et 4. Il remplace la piste audio 1 par la piste audio 2 en mode stéréo.

Le mode manuel vous permet de choisir les pistes à remplacer.

Remarque

En mode 8 et 16 pistes, vous pouvez uniquement accéder au mode manuel.

11.16.2 ACTIVER LE MODE AUDIO SWAP

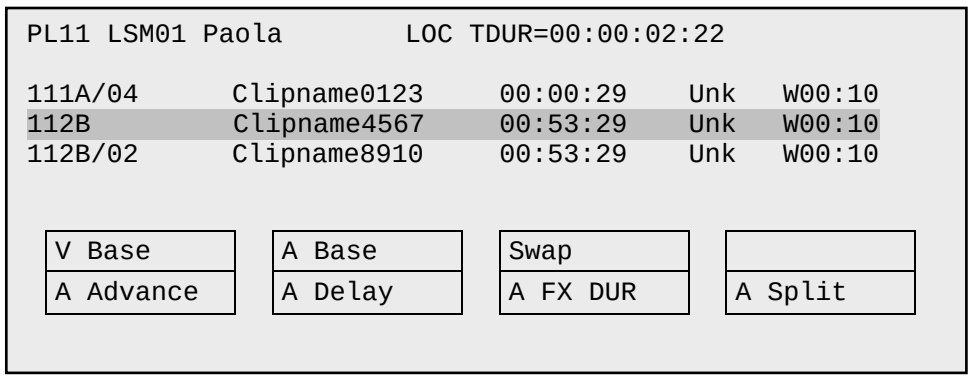
Pour activer le mode Audio Swap, procédez comme suit :

1. Accédez au menu Setup.
2. Sélectionnez le mode Swap Audio Tracks à la page 4.2, F3.
3. Choisissez la valeur « Auto » ou « Manual ».

   Notez que le paramètre Split Audio Editing (Montage audio/vidéo désynchrone) doit être activé dans le menu Setup sur la page 4.2, F1. Cette option nécessite un code de licence spécifique. Si ce code n'est pas installé sur le serveur, l'option ne peut pas être activée.

11.16.3 CROISER DES PISTES AUDIO EN MODE AUTO

1. En mode Playlist Edit, sélectionnez le mode Video Base (V Base). L'écran LCD affiche à présent des fonctions supplémentaires :



2. Appuyez sur la touche Swap (Permuter).
3. A l'aide du Jog, parcourez votre playlist jusqu'à ce que vous atteigniez le point au niveau duquel permuter les pistes audio. Insérez un point IN.

   L'affichage à l'écran se présente comme suit :

En mode double stéréo

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27


          00:10
          1→3 3→3
          2→4 4→4
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

En mode stéréo

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27


          00:10
            1→2
            2→2
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

4. Appuyez à nouveau sur la touche Swap (Permuter).
5. A l'aide du Jog, parcourez votre playlist jusqu'à ce que vous atteigniez le point au niveau duquel rétablir les pistes audio d'origine. Insérez un point OUT.

   L'affichage à l'écran se présente comme suit :

   En mode 8 pistes

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27


          00:10
     1→3 3→3 5→5 7→7
     2→4 4→4 6→6 8→8
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

En mode double stéréo

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27


          00:10
          3→1  3→3
          4→2  4→4
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

En mode stéréo

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix 02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27

          00:10
            2→1
            2→2
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

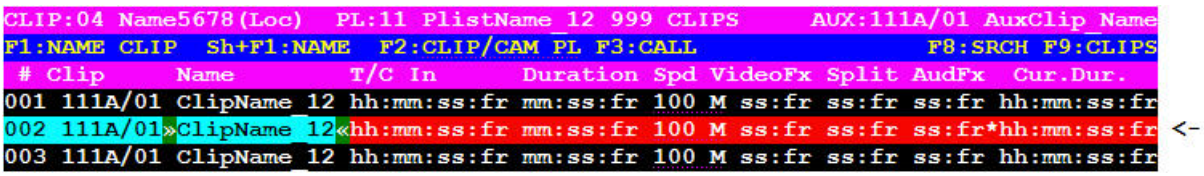
Il est possible de définir autant de points de croisement que nécessaire.

Si seul un point de croisement IN est défini pour un clip, les pistes audio sont rétablies par défaut pour le clip suivant de la playlist.

Remarque : lorsqu'un point de croisement est défini, un fondu enchaîné est appliqué entre la piste audio d'origine et la nouvelle piste. La durée du fondu enchaîné correspond à la transition audio par défaut.

Lorsqu'un point de croisement est présent dans une playlist, l'affichage sur le VGA et l'affichage à l'écran du moniteur changent : une astérisque « * » est ajoutée à côté des informations d'effet audio (Audio Fx).

Affichage dans l'écran VGA


CLIP:04 Name5678(Loc) PL:11 PlistName_12 999 CLIPS AUX:111A/01 AuxClip_Name
F1:NAME CLIP Sh+F1:NAME F2:CLIP/CAM PL F3:CALL F8:SRCH F9:CLIPS
Clip Name T/C In Duration Spd VideoFx Split AudFx Cur.Dur.
001 111A/01 ClipName_12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
002 111A/01»ClipName_12«hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr*hh:mm:ss:fr
003 111A/01 ClipName_12 hh:mm:ss:fr mm:ss:fr 100 M ss:fr ss:fr ss:fr hh:mm:ss:fr
<-

Affichage à l'écran du moniteur

```
*PL11/03*  LEFT 06:42:22
V Mix 02:25      Spd.Unk
A Mix*02:25 A.Del. 00:00
IN-00:00:00 OUT+00:00:27
```

BOUCLAGE

```
12:23:45:13 00:07:13 100
112B/04 ClipName 999/999
```

11.16.4 PERMUTER DES PISTES AUDIO EN MODE MANUEL

Si le mode manuel est sélectionné dans le menu Setup (page 4.2, F3), les fonctions de croisement fonctionnent d'une façon semblable mais le système demande à l'opérateur quelles pistes il souhaite permuter au moment de la définition des points de croisement.

Etape 1

L'opérateur est d'abord invité à sélectionner la piste d'origine :

- En mode 2 pistes : vous sélectionnez la piste 1, la piste 2 ou Menu pour annuler.
- En mode 4 pistes : vous sélectionnez une piste entre les pistes 1 à 4 ou Menu pour annuler.
- En mode 8 pistes : vous sélectionnez une piste entre les pistes 1 à 8 ou Menu pour annuler.
- En mode 16 pistes : vous sélectionnez une piste entre les pistes 1 à 16 ou Menu pour annuler. Les pistes 1 à 8 sont affichées sur une première page et les pistes 9 à 16 sont accessibles via F10 sur une seconde page.

Les touches de fonction permettent de sélectionner la piste à modifier.

Etape 2

Une fois ce choix effectué, l'opérateur doit sélectionner la piste qui va venir remplacer celle préalablement sélectionnée :

- En mode 2 pistes : vous sélectionnez la nouvelle piste entre les pistes 1, 2 ou 0.
- En mode 4 pistes : vous sélectionnez la nouvelle piste parmi les pistes 1 à 4 ou 0.
- En mode 8 pistes : vous sélectionnez la nouvelle piste parmi les pistes 1 à 8 ou 0.
- En mode 16 pistes : vous sélectionnez la nouvelle piste parmi les pistes 1 à 16 ou 0. Les pistes 1 à 8 sont affichées sur une première page et les pistes 9 à 16 sont accessibles via F10 sur une seconde page.

Plusieurs points de croisement peuvent être définis sur le même timecode (ex. : 1 -> 3, 2 -> 4).

Remarque

Si vous sélectionnez la piste 0, la sortie son sera coupée jusqu'au prochain point de croisement ou jusqu'à la fin du clip.

11.16.5 SUPPRESSION DE POINTS DE CROISEMENT

Si l'opérateur est sur un point de croisement, il peut supprimer ce point en appuyant sur CLEAR + IN/OUT. Tous les points de croisement pour ce timecode sont alors supprimés.

Si l'opérateur ne se trouve pas sur un point de croisement et qu'il appuie sur CLEAR + IN/OUT, le système affiche un message de confirmation lui demandant s'il souhaite supprimer tous les points de croisement du clip en cours.

11.16.6 NAVIGATION ENTRE LES POINTS DE CROISEMENT

Lorsque l'opérateur est en mode Swap, il peut atteindre le point de croisement précédent en appuyant sur la touche Go to In du Remote. De la même façon, le point de croisement suivant peut être atteint en appuyant sur la touche Go to Out. Cette fonction est également accessible en mode Loop.

11.17 FONCTION REPLACE (REMPLACER)

11.17.1 INTRODUCTION

La fonction Replace permet d'automatiser une routine utilisée par les opérateurs pour créer des effets dans une playlist : l'opérateur peut réinjecter une section d'une playlist ou une playlist complète dans le serveur et, pendant la lecture, ajouter certains effets externes (insertions graphiques par exemple) ou internes (modification de la vitesse).

L'opérateur lit la playlist et insère les effets requis. Le résultat de la lecture est alors réinséré dans la playlist à partir d'une image IN prédéfinie. Le point OUT de la section remplace est prédéfini ou défini manuellement pendant l'enregistrement.

Remarque

Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Replace sur les playlists contenant des clips grandissants.

11.17.2 SÉLECTION DE LA FONCTION REPLACE

Un menu secondaire avec la fonction Replace a été ajouté au mode Playlist Edit. Lorsque vous appuyez sur Menu en mode Playlist Edit, le menu suivant apparaît :

Clr Unav.		OtherAng	
Replace	MakeLoc	Redo	Undo

Sélectionnez Replace dans ce menu secondaire pour accéder à la fonction Replace.

11.17.3 MODES REPLACE EDIT ET REPLACE PLAYBACK

Tout comme la playlist, la fonction Replace possède deux modes :

MODE REPLACE EDIT

Ce mode permet de spécifier les informations suivantes pour la fonction de remplacement :

- Point IN et point OUT de la section à remplacer dans la playlist. Le point OUT peut être également défini pendant l'opération de remplacement elle-même.
- Paramètres du mode LOOP. Voir aussi la section « Mode Loop (bouclage) utilisé dans LA FONCTION REPLACE », page 138.

En mode Replace Edit, la playlist est considérée comme une seule entité dans laquelle vous pouvez insérer un seul point IN et un seul point OUT (le clip de la playlist actif n'est pas modifié lorsque vous insérez des points IN et OUT).

Ces point IN et OUT permettent de définir la partie de la playlist à remplacer.

MODE REPLACE PLAYBACK

En mode Replace Playback, vous jouez la playlist et vous insérez la nouvelle section entre les points IN et OUT définis.

Après avoir sélectionné les paramètres requis pour la fonction Replace, le mode Replace Playback est automatiquement activé : la playlist est recalée avant le point IN (pour créer des poignées), prête à être lue.

La playlist est lue à la vitesse définie dans cette playlist mais le T-BAR peut également être utilisé pour modifier la vitesse de lecture.

Lorsque la protection du point OUT du clip est atteinte, un clip contenant les points IN et OUT ainsi que les poignées est créé sur la page de réception définie dans le menu Setup. Le bouclage est interrompu et l'utilisateur revient en mode Match Frame Edit (Retour à l'image du train).

11.17.4 REMPLACEMENT AVEC DES POINTS IN/OUT DÉFINIS OU AVEC UN POINT IN UNIQUEMENT

Pour effectuer un remplacement, vous avez le choix entre deux possibilités :

- Vous définissez des points IN et OUT en mode Replace Edit.
- Vous définissez uniquement un point IN en mode Replace Edit et vous définissez le point OUT pendant l'opération de remplacement en mode Replace Playback.

Pour plus d'informations sur l'opération de remplacement, consultez la section « Exécuter un remplacement », page 137.

Important

Les points IN et OUT ne peuvent pas être insérés sur une transition (y compris sur les transitions de désynchronisation audio et les zones de croisement) ou sur une zone de désynchronisation (la touche clignote en rouge en pareil cas).

11.17.5 EXÉCUTER UN REMPLACEMENT

Vous commencez par définir la fonction Replace en mode Replace Edit. Ensuite, vous exécutez la fonction Replace en mode Replace Playback.

Pour effectuer un remplacement, procédez comme suit :

1. Ouvrez la playlist dont vous souhaitez remplacer une partie en mode Playlist Edit.

2. En mode Playlist Edit, appuyez sur la touche Menu du Remote pour accéder au menu de secondaire.

3. Cliquez sur la touche A pour activer le mode Replace Edit.

4. Faites tourner le bouton du Jog pour accéder au point IN voulu de la section à remplacer et appuyez sur la touche IN pour le marquer.

   Lorsque le point IN a été inséré, l'affichage se présente comme suit :

		Cam A	+2fields
Replace	Int. Loop	Ext. Loop	

   Les touches Int. Loop (B) et Ext. Loop (C) clignotent.

5. Si vous souhaitez spécifier le point OUT de la section à remplacer à ce stade, accédez au point requis à l'aide du Jog et appuyez sur la touche OUT. Sinon, vous avez toujours la possibilité de définir le point OUT lorsque vous effectuez le remplacement.

6. Appuyez sur la touche B ou C pour effectuer le remplacement avec le bouclage interne ou externe.

   Pour plus d'informations sur le type de bouclage et les paramètres supplémentaires, référez-vous à la section « Mode Loop (bouclage) utilisé dans la fonction Replace », page 138.

   La playlist est recalée avant le point IN (pour créer des poignées), prête à être lue.

   Un message apparaît sur le Remote : « `Start Replace: lever or play button` » (Démarrer le remplacement : T-BAR ou touche Play).

7. Appuyez sur le T-BAR ou sur la touche Play du Remote pour basculer en mode Replace Playback et lancer l'opération de remplacement.

8. Si vous n'avez pas défini de point OUT pour le remplacement à l'étape 5, appuyez sur la touche OUT lorsque vous atteignez le point OUT désiré.

   Pendant le remplacement, les messages suivants s'affichent à l'écran :

   "Replace in Progress"
   "Clipping guardbands"
   "Replace by clip xxx"

Sur le Remote, un message vous invite à confirmer l'opération :

```
Replace in/out by clip xxx ?
MENU : Cancel – ENTER : OK.
```

9. Appuyez sur la touche ENTER du Remote pour confirmer l'opération de remplacement :

   le contenu entre les points IN et OUT est remplacé par le clip récemment créé. La playlist revient en mode Playlist Edit, en se positionnant à la fin du clip inséré.

   Vous pouvez également annuler le remplacement en appuyant sur la touche Menu du Remote.

11.17.6 MODE LOOP (BOUCLAGE) UTILISÉ DANS LA FONCTION REPLACE

TYPES DE BOUCLAGE

Lorsque le point IN a été inséré, l'affichage se présente comme suit :

		Cam A	+2fields
Replace	Int. Loop	Ext. Loop	

Les touches Int. Loop et Ext. Loop clignotent.

Avant d'entrer dans le mode Replace Playback, l'opérateur doit choisir entre Internal Loop (Bouclage interne) ou External Loop (Bouclage externe).

Internal Loop représente le même bouclage que le processus de bouclage existant.

External Loop vous permet de sélectionner le canal sur lequel vous souhaitez physiquement réenregistrer la sortie de votre PGM. Il s'agit d'une liaison physique : il est nécessaire de connecter la vidéo avec un routeur ou des câbles vidéo/audio, le bouclage n'est pas effectué en interne sur le serveur.

PARAMÈTRES DE BOUCLAGE SUPPLÉMENTAIRES

D'autres paramètres sont disponibles pour le bouclage externe :

- Avec la fonction Cam A (SHIFT+C), vous pouvez choisir la caméra sur laquelle le PGM sera enregistré pour le processus de bouclage externe. Appuyez sur SHIFT+C jusqu'à ce que la caméra requise soit sélectionnée.
- Avec la fonction +2 fields (SHIFT+D), vous pouvez définir la durée du retard de la vidéo de retour vers votre canal d'enregistrement. L'utilisation d'un DVE, par exemple, est susceptible d'entraîner un retard. Ce système repose sur l'hypothèse que l'audio et la vidéo sont synchrones lorsqu'elles atteignent le canal d'enregistrement. La valeur du retard ne peut pas être négative.

  Sélectionnez SHIFT+D pour mettre en surbrillance la valeur du délai et l'affichage vous permet alors d'ajouter des images ou des trames de retard à la valeur du délai. Appuyez sur MENU ou SHIFT+D pour quitter ce mode.

12. Gestion d'une timeline

12.1 INTRODUCTION

12.1.1 CRÉATION D'UNE TIMELINE

Remarque

La fonction Timeline est une option logicielle qui exige l'installation du code de licence 112. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

Le mode de montage avec timeline permet de réaliser des insertions vidéo et audio de façon linéaire.

Dans Multicam, le montage est basé sur une playlist existante convertie en timeline. Le mode Timeline synchronise une piste vidéo et deux pistes audio. Chaque piste audio est composée d'une piste audio mono.

Pour créer des playlists sur le serveur, vous avez le choix entre plusieurs méthodes :

- à l'aide du Remote et/ou de l'interface utilisateur Multicam ;
- à partir du module IPEdit dans IPDirector.

Dans IPEdit, une timeline comprend 1 piste vidéo et jusqu'à 4 pistes audio. Chaque piste audio est composée d'un à quatre canaux audio mono ou stéréo.

12.1.2 MONTAGE SUR TIMELINE

Fonctions de montage prises en charge

Deux fonctions de montage principales sont disponibles depuis la version 8.00.00 de Multicam :

- Extend Overwrite (Etendre-Remplacer) : Cette opération permet d'étendre la durée de n'importe quel clip sur n'importe quelle piste pour toute la durée de la timeline.
- Insert Overwrite (Insérer-Remplacer): Cette opération permet d'insérer une bande vidéo ou audio de façon indépendante sur n'importe quelle piste ou sur toutes les pistes en même temps.

Toutes les opérations de montage sur timeline effectuées avec le Remote sont linéaires : chaque opération d'insertion ou d'extension supprimera du contenu existant et le remplacera par un nouveau contenu. Dans la mesure où la suppression du contenu est définitive, des fonctions d'annulation (Undo) et de rétablissement (Redo) sont disponibles pendant le montage avec timeline tant que vous n'appuyez pas sur la touche LIVE (REC). Lorsque l'opérateur passe au direct, l'historique d'annulation est perdu. Vous pouvez annuler et rétablir jusqu'à neuf actions.

Modification de timelines IPEdit dans Multicam

L'opérateur peut créer et monter des timelines plus évoluées dans IPEdit. Pour plus d'informations, consultez le manuel de l'utilisateur IPEdit.

En conséquence, vous ne pourrez modifier des timelines IPEdit avec le Remote que si ces timelines incluent des fonctions prises en charge par Multicam, à savoir :

- une seule piste vidéo et deux pistes audio ;
- aucun effet sur les pistes.

Modification de timelines Multicam dans IPEdit

Dans IPEdit, vous pouvez modifier n'importe quelle timeline créée dans Multicam. Dès qu'une timeline a été modifiée dans IPEdit et contient des fonctions non prises en charge par Multicam, il est impossible de la modifier avec le Remote.

12.1.3 LECTURE DE LA TIMELINE

Vous pouvez lire :

- n'importe quelle timeline locale ou distante créée avec le Remote ou dans IPEdit.
- une timeline locale en cours de montage sur un Remote ou dans IPEdit.

12.1.4 CONDITIONS D'ACCÈS AUX TIMELINES

L'accès aux timelines à partir d'IPEdit et du Remote doit respecter les conditions suivantes :

- Deux canaux de lecture doivent être disponibles pour charger une timeline. Cette paire de canaux de lecture est appelée moteur de timeline.
  - Dans Multicam, vous devez être en mode PGM/PRV pour charger une timeline.
  - Dans IPEdit, vous devez sélectionner un moteur de timeline (PGM1/PGM2 ou PGM3/PGM4) avant de charger ou de créer une timeline.
- Il est impossible de charger et de lire la même timeline en même temps à l'aide du même moteur de timeline. En revanche, vous pouvez charger et lire la même timeline sur deux moteurs de timeline différents. Lorsque le mode de contrôle parallèle est défini, le contrôle bascule en mode exclusif sur les canaux sur lesquels une timeline est chargée.
- Il n'est pas possible de modifier la même timeline en même temps depuis IPEdit et le Remote à l'aide de moteurs de timeline différents.

12.2 CRÉATION DE TIMELINES

Dans Multicam, les timelines doivent être créées à partir d'une playlist existante ou copiées à partir d'une timeline existante. Après la conversion, la durée de cette timeline ne peut pas être modifiée.

Remarque

Il est impossible d'insérer des clips grandissants dans une timeline.

12.2.1 COPIER UNE TIMELINE À PARTIR D'UNE PLAYLIST À L'AIDE DU REMOTE

Pour convertir une playlist en timeline à l'aide du Remote, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la playlist à convertir.
2. Appuyez sur un emplacement de playlist vide.
3. Sélectionnez l'option CopyToTL (Conversion en timeline) (B) du Remote pour convertir la playlist en timeline à l'emplacement vide sélectionné.
4. Appuyez sur la touche ENTER du Remote pour confirmer l'opération CopyToTL.

La playlist est convertie en timeline à l'emplacement de playlist sélectionné.

12.2.2 COPIER UNE TIMELINE À PARTIR D'UNE PLAYLIST DANS L'ÉCRAN VGA

Pour convertir une playlist en timeline dans l'écran VGA, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la playlist à convertir.
2. Appuyez sur les touches CTRL+C du clavier pour la copier.
3. Collez la playlist dans un emplacement de playlist vide à l'aide des touches CTRL+T (au lieu des touches CTRL+V)

La timeline apparaît sur le Remote avec l'indication TL (pour timeline) au lieu de PL (pour playlist). Dans l'écran Clip, elle s'affiche avec une arrière-plan bleu (semblable à l'identificateur de clip protégé).

Toutes les pistes audio de la playlist sont placées sur la timeline comme suit :

- chaque timeline dispose de deux pistes de montage mono.
- Indépendamment de la configuration audio, la première entrée audio est montée sur la première piste audio, la seconde entrée, sur la seconde piste audio.
- Le paramètre « Mono per Track » (Canaux mono par piste) sur la page 3.4 (F2) permet de définir le nombre de pistes mono audio qu'il est possible d'utiliser pour chaque piste de montage.

12.3 COPIE DE TIMELINES

12.3.1 PRÉSENTATION

La copie d'une timeline se déroule de la même façon que la copie d'une playlist. Par conséquent, cette section s'attache uniquement à décrire les types de copie de timeline possibles.

Pour plus d'informations sur la copie d'une timeline dans l'écran VGA ou à l'aide du Remote, consultez la section 11.11 « Copie de playlists », page 108.

Le tableau ci-dessous répertorie et décrit les options de copie possibles sur le Remote et dans l'écran VGA :

	Ecran VGA			Remote		
	TL locale vers emplace-ment local	TL distante vers emplace-ment local	TL distante vers emplace-ment distant	TL locale vers emplace-ment local ou distant	TL distante vers emplace-ment local	TL distante vers emplace-ment distant
Copie (EDL)	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Copie (EDL + copie de clip courte)	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
Copie (EDL + copie de clip longue)	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Oui

12.4 MODE TIMELINE EDIT

12.4.1 ACCÈS AU MODE TIMELINE EDIT (MONTAGE SUR TIMELINE)

Lorsque la playlist active est une timeline et que vous appuyez sur la touche PLST, vous accédez au mode Timeline Edit.

Le premier utilisateur du serveur voit ses deux premières sorties attribuées de la manière suivante :

- Sortie 1 : Canal d'enregistrement TL Elle affiche toujours le montage.
- Sortie 2 : Canal de lecture TL

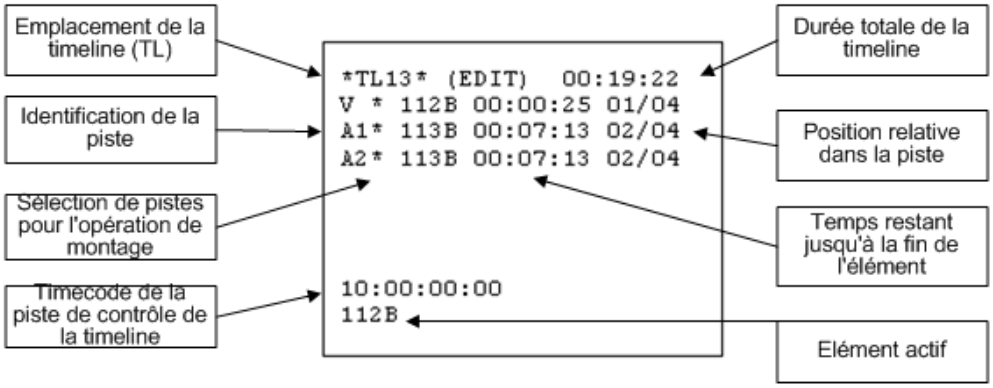
Le fonctionnement est identique à celui d'un train d'enregistrement ou d'un clip avec un PGM, y compris toutes les fonctions Mark IN – Mark OUT, l'accès réseau, etc.

12.4.2 CONTRÔLE DE L'ENREGISTREUR

En mode Timeline Edit, les opérateurs travaillent par défaut sur l'enregistreur : le Jog et le T-BAR contrôlent l'enregistreur. Les opérateurs écoutent toutes les pistes audio de la timeline.

12.4.3 AFFICHAGE À L'ÉCRAN (OSD)

Les informations suivantes sont affichées à l'écran lorsque la timeline est chargée en mode Timeline Edit :


Emplacement de la timeline (TL)
Identification de la piste
Sélection de pistes pour l'opération de montage
Timecode de la piste de contrôle de la timeline
TL13 (EDIT) 00:19:22
V * 112B 00:00:25 01/04
A1* 113B 00:07:13 02/04
A2* 113B 00:07:13 02/04
10:00:00:00
112B
Durée totale de la timeline
Position relative dans la piste
Temps restant jusqu'à la fin de l'élément
Elément actif

Pour chaque piste :

- Description de la piste (V, A1, A2)
- Astérisque en regard de la description de la piste signalant les pistes sélectionnées sur lesquelles l'opération de montage sera effectuée
- ID du clip actuel
- Temps restant
- Position relative dans la piste

12.4.4 INFORMATIONS AFFICHÉES DANS L'ÉCRAN LCD

Les mêmes informations affichées à l'écran (OSD) sont disponibles dans l'écran du Remote avec, en plus, le timecode actuel du clip.

```
TL13 <NAME>    LEFT=00:00:00:00

V * 112B 01/04 00:00:25 11:15:15:11
A1* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
A2* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
```

Les touches multifonctions ABCD du Remote se présentent comme suit :

Video	Audio 1	Audio 2	

Les touches rouges clignotantes du Remote et l'arrière-plan noir de l'écran LCD affichent la ou les pistes sur lesquelles les opérations d'insertion et d'extension seront effectuées. En d'autres termes, si l'option « Video only » (Vidéo uniquement) est sélectionnée lors d'une insertion, seule la vidéo est insérée.

12.5 MODE TIMELINE PLAYOUT (LECTURE DE TIMELINE)

12.5.1 ACCÈS AU MODE TIMELINE PLAYOUT

Lorsque vous chargez une playlist en appuyant sur la touche PLST du Remote, vous devez appuyer une seconde fois sur PLST pour basculer en mode Timeline Playout.

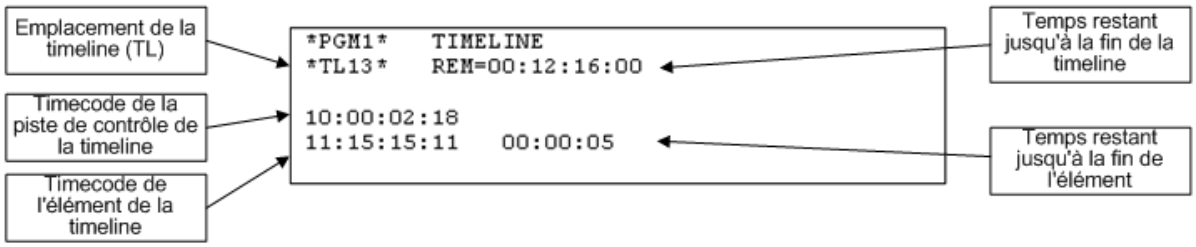
La première image de l'élément de timeline succédant à celui apparaissant sur le PGM s'affiche sur la sortie PRV.

Remarque

Une troisième pression du bouton PLST recale la timeline au début, le premier élément de la timeline étant affiché sur la sortie PGM et le clip suivant sur la sortie PRV.

12.5.2 AFFICHAGE À L'ÉCRAN (OSD)

Les informations suivantes sont affichées à l'écran lorsque la timeline est chargée en mode Timeline Playout :


Emplacement de la timeline (TL)
Timecode de la piste de contrôle de la timeline
Timecode de l'élément de la timeline
PGM1 TIMELINE
TL13 REM=00:12:16:00
10:00:02:18
11:15:15:11 00:00:05
Temps restant jusqu'à la fin de la timeline
Temps restant jusqu'à la fin de l'élément

D'autres éléments peuvent être affichés à l'écran pour les timelines créées avec IPEdit. Pour plus d'informations sur les informations affichées à l'écran pour ces timelines, consultez le manuel de l'utilisateur IPEdit.

12.5.3 ECRAN LCD

L'écran LCD du Remote affiche les mêmes informations que pour le mode timeline Edit :

```
TL13 <NAME>    LEFT=00:00:00:00

V * 112B 01/04 00:00:25 11:15:15:11
A1* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
A2* 113B 02/04 00:07:13 11:15:10:08
```

Les touches multifonctions ABCD du Remote se présentent comme suit :

Video	Audio 1	Audio 2	Edit

L'opérateur peut appuyer sur la touche D pour accéder au mode Timeline Edit ou sur la touche PLST.

12.6 OPÉRATIONS DE MONTAGE

Pour les opérations de montage sur timeline du Remote, vous devez insérer des points IN et OUT sur le canal d'enregistrement avant d'effectuer des opérations d'extension ou d'insertion. Ces points IN et OUT peuvent être insérés à n'importe quelle position de la timeline (comme en mode Replace) puisque la timeline équivaut à un train d'enregistrement.

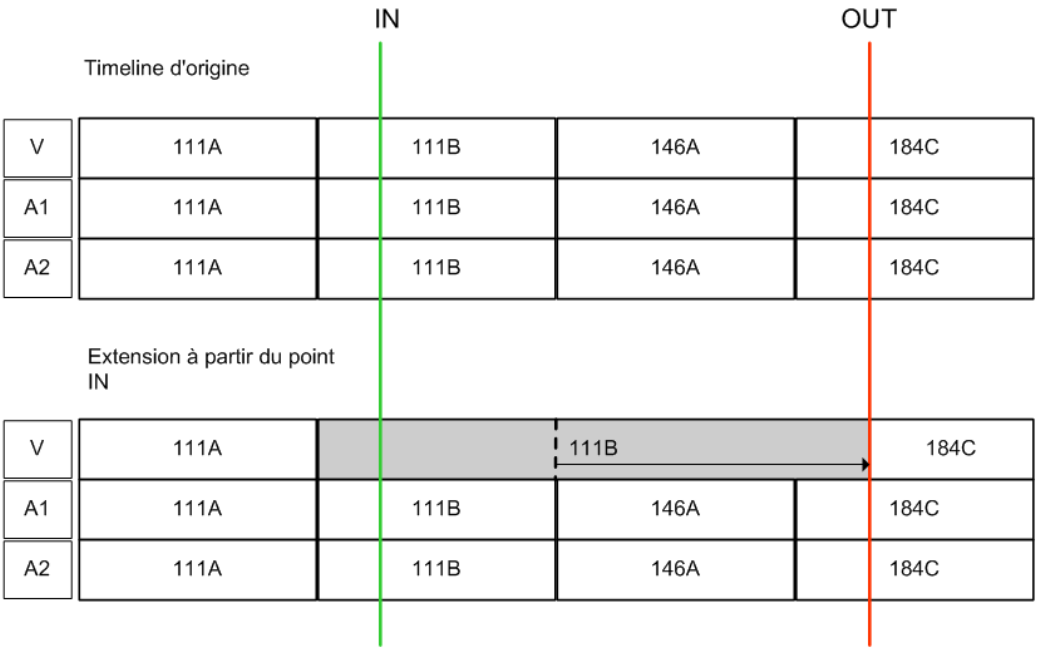
12.6.1 EXTEND OVERWRITE (ETENDRE-REMPLACER)

La fonction Extend dans Multicam consiste à allonger la longueur d'un élément de timeline en étendant les points IN ou OUT d'un clip de la façon décrite ci-dessous, pour autant que le contenu soit disponible.

Si le contenu n'est pas disponible, le Remote émet un avertissement sonore. L'extension est toujours effectuée en mode Overwrite (Remplacement), ce qui signifie que le contenu « couvert » par l'opération d'extension est supprimé de la timeline.

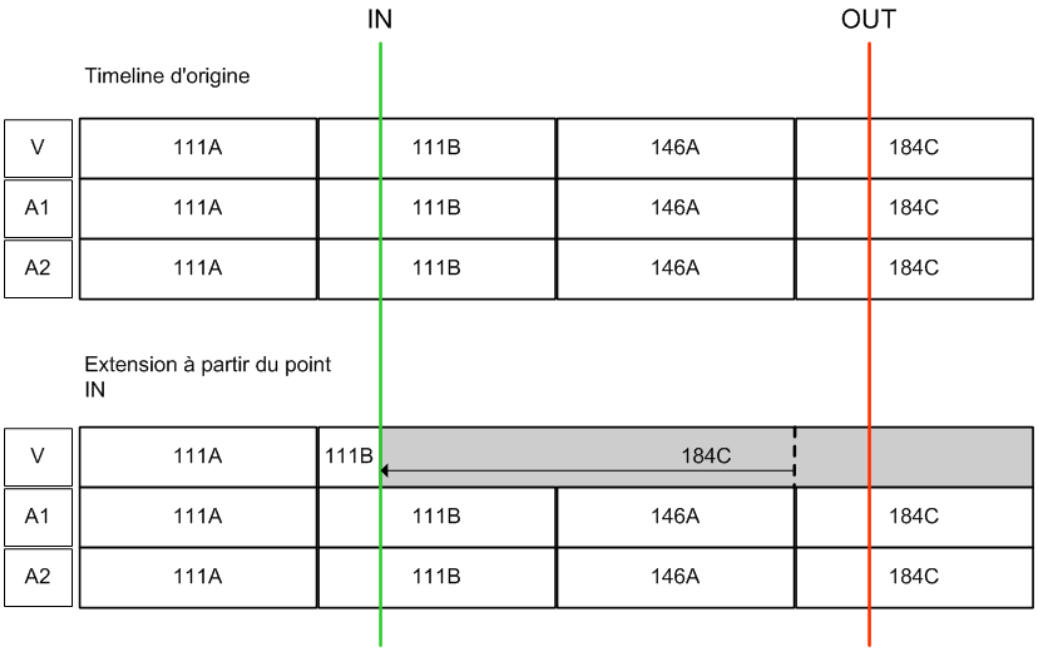
EXTENSION À PARTIR DU POINT IN

Cette opération de montage déplace le point OUT de l'élément de timeline qui inclut le point IN jusqu'au point OUT défini. Le schéma ci-dessous illustre un exemple avec la seule piste vidéo sélectionnée.



EXTENSION À PARTIR DU POINT OUT

Cette opération de montage déplace le point IN de l'élément de timeline qui inclut le point OUT jusqu'au point IN défini. Le schéma ci-dessous illustre un exemple avec la seule piste vidéo sélectionnée.



EXÉCUTER UNE EXTENSION

Pour effectuer une extension à l'aide du Remote, procédez comme suit :

1. Rappelez la timeline requise en sélectionnant sa page (SHIFT + Page + touche F_) et la banque (SHIFT + F10) ainsi que l'emplacement de la timeline (touche F_).

2. Appuyez sur PLST pour charger la timeline en mode Timeline Edit.

3. A l'aide du bouton du Jog, placez-vous sur le point IN voulu et appuyez sur la touche IN.

4. A l'aide du bouton du Jog, placez-vous sur le point OUT voulu et appuyez sur la touche OUT.

   Les points IN et OUT sont affichés à l'écran du moniteur :

   L'option Extend est affichée dans le menu de l'écran LCD.

Video	Audio 1	Audio 2	Extend

5. Appuyez sur la touche D (Extend) du Remote pour exécuter l'extension.

   Le menu de l'écran LCD se présente maintenant comme suit :

```
                    Extend?
[Menu] : Cancel              [Enter] : Confirm


            From In      From OUT
```

6. Appuyez sur la touche A (Extend from IN) ou B (Extend from OUT) pour sélectionner le type d'extension.

12.6.2 INSERT OVERWRITE (INSÉRER-REMPLACER):

DÉFINITION

La fonction d'insertion dans Multicam consiste à insérer du nouveau contenu dans la timeline. La timeline est chargée sur le canal d'enregistrement et le nouveau clip est chargé sur le lecteur.

L'insertion est toujours basée sur trois points, c.-à-d. que vous devez définir au moins 3 points sur l'enregistreur et le lecteur pour que Multicam puisse effectuer l'insertion :

	IN	OUT
Canal d'enregistrement	X	X
Canal de lecture	X	

	IN	OUT
Canal d'enregistrement	X	X
Canal de lecture		X

	IN	OUT
Canal d'enregistrement		X
Canal de lecture	X	X

	IN	OUT
Canal d'enregistrement	X	
Canal de lecture	X	X

EXÉCUTER UNE INSERTION

Pour effectuer une insertion à l'aide du Remote, procédez comme suit :

1. Rappelez la timeline requise en sélectionnant sa page (SHIFT + Page + touche F_) et la banque (SHIFT + F10) ainsi que l'emplacement de la timeline (touche F_).

2. Appuyez sur PLST pour charger la timeline en mode Timeline Edit.

3. Le cas échéant, à l'aide du bouton du Jog, placez-vous sur le point IN voulu et appuyez sur la touche IN.

4. Le cas échéant, à l'aide du bouton du Jog, placez-vous sur le point OUT voulu et appuyez sur la touche OUT.

   Vous devez définir au moins un point IN ou OUT sur la timeline.

5. Appuyez sur la touche PRV CTL (Contrôle du preview) pour accéder au lecteur.

6. Rappelez le clip contenant le nouveau contenu à insérer.

7. Insérez un point IN et/ou OUT dans le clip.

8. Lorsque les 3 points IN et/ OUT ont été marqués sur la timeline et le clip, appuyez que la touche INSERT ou TAKE du Remote pour exécuter l'insertion.

Une partie du clip sélectionné sur le lecteur a été insérée :

- entre les points IN et OUT définis dans la timeline ;
- après le point IN défini dans la timeline ;
- avant le point OUT défini dans la timeline.

12.6.3 AJOUTER UN CLIP À LA TIMELINE

Le Remote vous permet d'ajouter un clip à la fin d'une timeline créée avec IPEdit ou Multicam.

Pour ajouter un clip à une timeline, procédez comme suit :

1. Rappelez la timeline requise en sélectionnant sa page (SHIFT + Page + touche F_) et la banque (SHIFT + F10) ainsi que l'emplacement de la timeline (touche F_).

   Elle devient la timeline active.

2. Rappelez le clip à insérer à la fin de la timeline en sélectionnant sa page, banque et emplacement.

3. Appuyez sur la touche ENTER du Remote.

   Le clip est inséré à la fin de la timeline.

13. Utilisation de Multicam sur le réseau XNet

13.1 INTRODUCTION

Le réseau XNet est configuré dans l'application EVS. Pour plus d'informations sur la configuration et la connexion au réseau XNet, consultez la section traitant du réseau SDTI XNet dans le manuel de configuration Multicam et le manuel de référence technique XT (logiciel).

13.2 DÉCONNEXION DU RÉSEAU XNET

Lorsque vous êtes connecté au réseau XNet et que vous quittez Multicam, le système vérifie si d'autres systèmes sont toujours connectés à votre serveur.

Dans ce cas, le message suivant s'affiche :

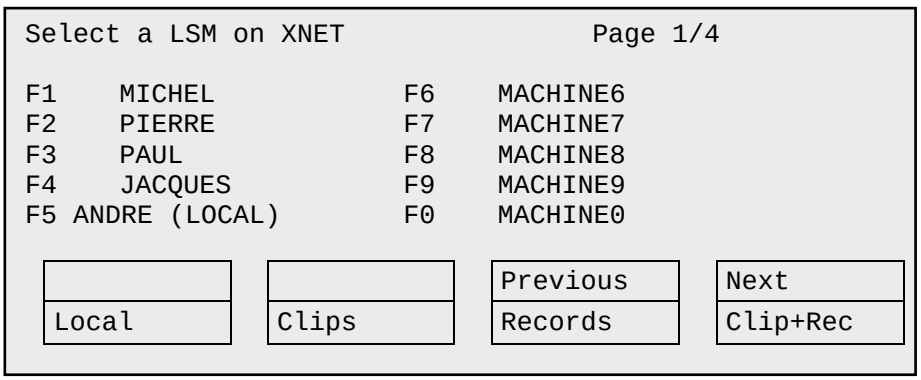
```
        Other users are connected to your LSM
      on XNet network. Are you really sure that
     you want to close the Multicam application ?
   [ESC] =CANCEL                          [ENTER]=YES
```

Appuyez sur ESC pour annuler la commande et revenir dans l'application.

Pour quitter l'application Multicam, appuyez sur ENTER.

13.3 SÉLECTION D'UN SERVEUR SUR LE RÉSEAU XNET

Lorsque vous sélectionnez la touche NETWORK (Réseau) (SHIFT + PLAY sur le Remote), le menu Network s'affiche :



L'écran LCD du Remote affiche la liste complète des systèmes disponibles sur le réseau. Cette liste est organisée suivant l'ordre de connexion au réseau. Un maximum de 4 pages sont disponibles pour afficher jusqu'à 31 serveurs.

Les fonctions PREVIOUS (Précédent) et NEXT (Suivant) apparaissent uniquement si certaines machines ne sont pas visibles sur la page actuellement affichée.

MODE LOCAL

Le système local est identifié par l'indication Local à la suite de son nom. La fonction Local (A) permet d'accéder directement au mode Local et est en surbrillance lorsque ce mode est activé.

MODE CLIPS

La fonction Clip (B) permet à l'opérateur de se connecter aux banques de clips d'un autre LSM connecté au réseau. En d'autres termes, l'écran Clip VGA et les touches F_ du Remote affichent les clips du LSM sélectionné. Si l'opérateur enfonce la touche RECORD, il passe en mode LIVE (Direct) sur les trains d'enregistrement locaux.

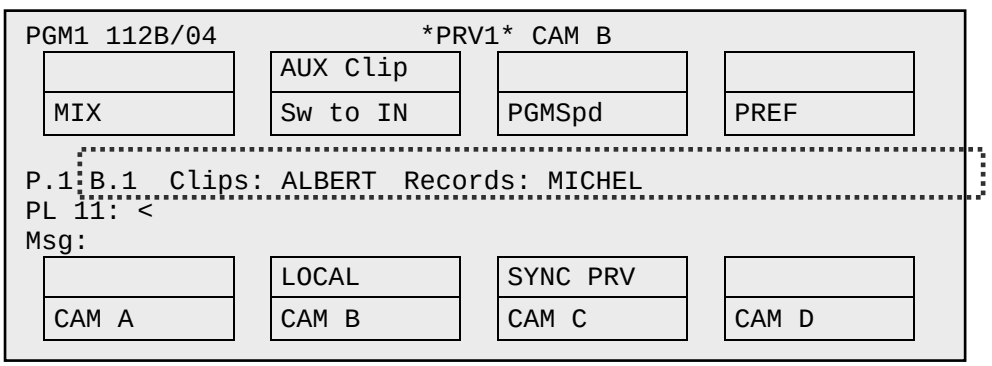
MODE RECORDS (ENREGISTREMENTS)

Lorsque l'opérateur sélectionne l'un des LSM dans le menu Network, il connecte les trains d'enregistrement à ce LSM. De la sorte, lorsqu'il appuie par la suite sur la fonction Records (C), les canaux actifs passent en mode LIVE (Direct) (ou en quasi direct pour les trains distants[1]) sur les trains d'enregistrement du LSM sélectionné. Les clips restent liés au LSM auquel ils étaient connectés.

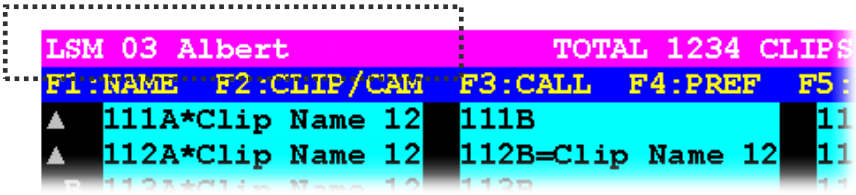
MODE CLIPS+RECORDS

La fonction Clip+Rec (D) permet à l'opérateur de se connecter à la fois aux banques de clips et aux trains d'enregistrement d'un serveur distant. L'écran VGA Clip et les touches F_ du Remote affichent les clips du serveur sélectionné. De la sorte, lorsque l'opérateur appuie par la suite sur la touche RECORD, les canaux actifs passent en mode LIVE (Direct) (ou en quasi direct pour les trains distants) sur les trains d'enregistrement du LSM sélectionné.

Sélectionnez la touche de fonction correspondant au système distant réseau, et l'affichage LCD revient en mode normal :



Les noms des systèmes distants sont à présent affichés après les informations relatives à la page et à la banque dans la barre de titre de l'écran Clip.



Remarque

A partir de l'écran VGA, il est possible de se reconnecter à la dernière machine connectée en appuyant sur ALT+<TAB>.

13.4 OPÉRATIONS

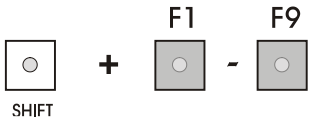
Après la sélection d'un serveur distant, la manipulation de clips ou de trains distants est similaire aux opérations effectuées sur un ordinateur local.

13.4.1 RAPPELER/REJOUER UN CLIP DISTANT

1. Sélectionnez le mode **Clip** dans le menu Network.
2. Sélectionnez le LSM distant dans la liste.

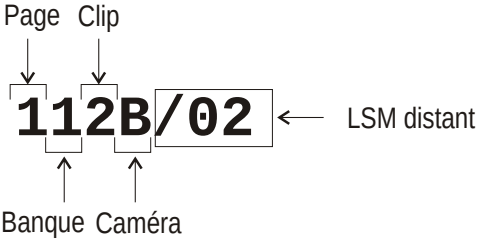
   L'écran LCD revient en mode normal.
3. Sélectionnez la page de clips 1, 2, 3, ...10 (touche PAGE).

   Lorsque vous sélectionnez un serveur, le système se reconnecte automatiquement sur la page et la banque utilisées en dernier lieu.
4. Sélectionnez la banque contenant le clip requis.



5. Sélectionnez le clip en question (F1 - F10).
6. Si tous les clips sont présents (de la caméra A, B, C et D), ils apparaissent dans leur emplacement correspondant (canal A, B, C ou D).

La référence d'un clip distant est différente afin de l'identifier facilement parmi les autres clips :



13.4.2 NOMMER UN CLIP DISTANT

1. Sélectionnez le mode Clip dans le menu Network.
2. Sélectionnez le LSM distant dans la liste.
3. Accédez à l'écran VGA Clip, toutes les banques du système distant sont maintenant affichées.
4. Sélectionnez le clip à modifier.
5. Tapez le nom de votre choix à l'aide du clavier.
6. Appuyez sur F1 pour nommer un clip distant.

   → En mode CAM, seule la caméra sur laquelle le curseur est positionné est nommée.

   → En mode CLIP, toutes les caméras du clip sur lequel se trouve le curseur sont nommées.

Remarque

Pour renommer un clip sur un serveur distant, le paramètre Clip Edit by Network (Modification de clips via le réseau) doit être activé dans le menu Setup.

13.4.3 MODIFIER DES POINTS IN/OUT D'UN CLIP DISTANT

1. Rappelez le clip voulu.
2. Parcourez le clip jusqu'à ce que vous atteigniez l'image requise.
3. Appuyez sur la touche IN/OUT afin d'insérer un nouveau point IN et/ou OUT.

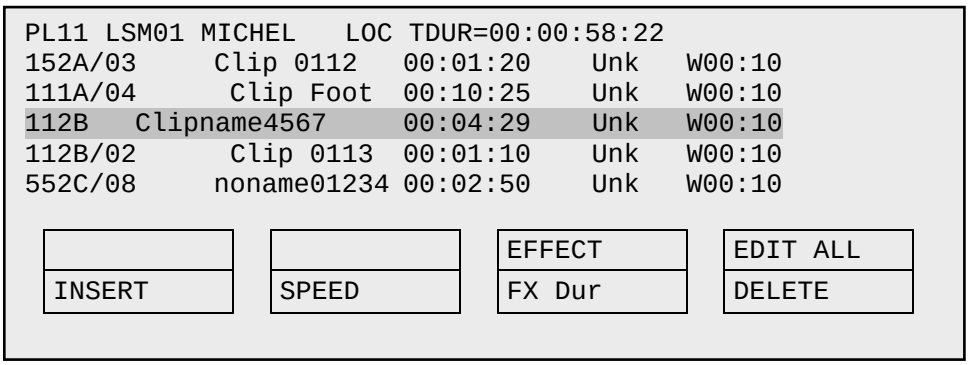
Remarque

Pour pouvoir modifier un clip sur un serveur distant, le paramètre Clip Edit by Network (Modification de clips via le réseau) doit être activé dans le menu Setup du serveur distant.

13.4.4 INSÉRER DES CLIPS DISTANTS DANS UNE PLAYLIST

1. Sélectionnez le LSM distant via le menu Network.
2. Sélectionnez ensuite un clip distant dans les banques. La touche F_ correspondante s'allume en rouge.
3. Appuyez sur la touche ENTER du Remote.
4. Répétez les 3 premières étapes de la procédure autant de fois que nécessaire afin d'insérer tous les clips requis.

En mode Playlist Edit, l'affichage distant donne toutes les informations nécessaires concernant cette playlist et ces informations sont mises à jour à chaque fois qu'un clip est ajouté à la playlist.



13.4.5 LIRE UNE PLAYLIST AVEC DES CLIPS DISTANTS

1. Dès que la playlist est recalée et prête à être rejouée, sélectionnez-la dans la banque de playlists.
2. Appuyez sur la touche PLST du Remote.
3. Déplacez le T-BAR pour commencer la lecture ou appuyez sur la touche PLAY.

CLIPS NON DISPONIBLES SUR LE RÉSEAU XNET

Lorsque la playlist est jouée à l'antenne, un clip distant peut être inaccessible en raison d'un problème réseau ou simplement si le LSM distant est déconnecté du réseau. Dans ce cas, le clip est accompagné de l'indication NOT AVAILABLE (Non disponible) dans l'écran Playlist et le système « saute » le clip lors de la lecture de la playlist. Si un clip est à nouveau disponible, il réapparaît automatiquement et est lu à l'emplacement qui lui correspond dans la playlist.

Les clips indisponibles sont indiqués sur le moniteur VGA mais pas sur le LCD du Remote.

L'opérateur peut décider de retirer définitivement les clips indisponibles de toutes les playlists locales en utilisant la fonction Clr Unav. (SHIFT+B) en mode Playlist Edit. Notez que cette fonction n'est visible que lorsque des clips sont indisponibles et que le montage audio/vidéo désynchrone est désactivé.

13.4.6 CRÉER DES CLIPS LOCAUX AVEC DES TRAINS D'ENREGISTREMENT DISTANTS

1. Sélectionnez le mode Records dans le menu Network.
2. Sélectionnez le LSM distant dans la liste.

   L'écran LCD revient en mode normal.
3. Appuyez sur la touche RECORD pour sélectionner le mode LIVE (Direct).

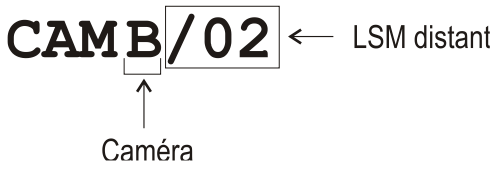
   Un délai de 2 à 3 secondes pour le LIVE a été défini pour garantir un bon fonctionnement.
4. Utilisez le Jog pour passer en mode de recherche.
5. Changez d'angle de prise de vue si nécessaire. Lorsque vous changez d'angle de prise de vue sur le train distant, la nouvelle caméra se met toujours en mode Pause.

   Reportez-vous à la remarque concernant le nom de la caméra distante.

6. Appuyez sur la touche IN afin de marquer votre point IN du clip.
7. Recherchez le point OUT puis appuyez sur la touche OUT pour le marquer.
8. Sélectionnez l'emplacement du clip à stocker et appuyez sur la touche F_ correspondante.

Remarque

La référence de la caméra distante est différente afin de l'identifier facilement.



Remarque

La touche clignote durant le transfert. Lorsque la touche s'allume en vert, le transfert est terminé et le clip est disponible pour relecture à partir du système local.

13.5 UTILISATION DES CAMÉRAS RÉSEAU MAPPÉES

Si vous avez activé l'option Mapped Network Cameras et défnis des caméras réseau mappées dans le menu Setup du Remote (page 6.3), vous pouvez utiliser d'autres caméras réseau comme s'il s'agissait de caméras locales.

La réalisation de clips sur des caméras affectées suit les mêmes règles que pour les caméras locales. Les clips créés sont copiés comme des clips locaux dans les emplacements correspondants.

Notez que cette affectation est assortie de deux limitations :

- Les système temporise toutes les caméras pour qu'en mode LIVE, toutes les caméras soient synchronisées sur le même timecode.
- Le rappel de clips locaux n'est pas immédiatement disponible : la copie des caméras distantes doit avoir lieu avant que le clip puisse être rappelé.

14. Mode Paint

14.1 INTRODUCTION

Remarque

Le mode Paint est une option logicielle qui exige l'installation du code de licence 114. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

Le mode Paint n'est pas disponible sur les serveurs EVS utilisant des codecs 10 bits.

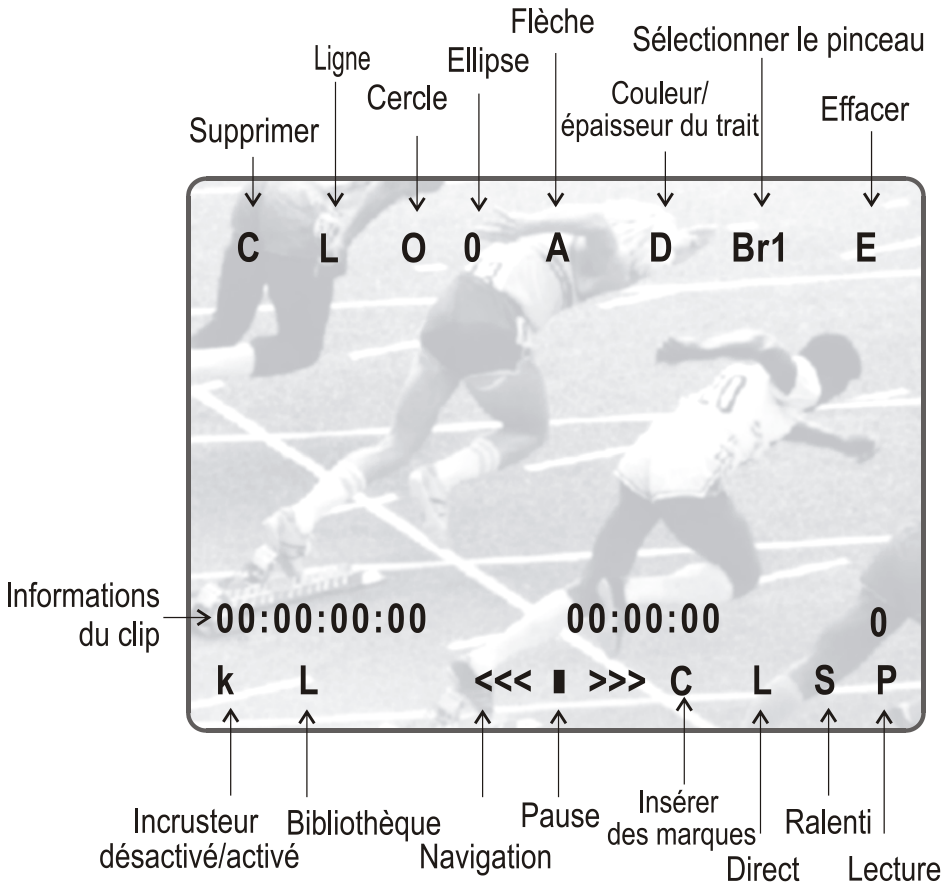
Vous pouvez exécuter les fonctions de ce package logiciel à l'aide de la tablette et du stylet, ou d'un écran tactile. Le dispositif de pointage normal est la tablette. Elle est sélectionnée par défaut dans le menu Setup.

La sélection de la touche F2 (page 6.2 du menu Setup) vous permet de basculer entre la tablette et l'écran tactile (pour autant que ce dernier soit disponible). L'écran tactile doit toujours être connecté au port #6 RS422 et défini dans la page 7.2 du menu Setup (F6).

L'utilisation de la fonction LOOP permet à l'opérateur de réenregistrer l'effet dans le premier canal d'enregistrement du serveur et de créer un clip avec la fonction Paint. La fonction Paint appliquée à la lecture d'un clip en boucle offre de nombreuses possibilités de mettre des zones de la vidéo en évidence par l'incrustation d'images qui apparaissent et disparaissent dans un effet de fondu.

14.2 AFFICHAGE DE LA SORTIE MONITORING EN MODE PAINT

Cette section présente les fonctions disponible dans l'affichage à l'écran de la sortie monitoring en mode Paint. Pour plus d'informations, reportez-vous aux aux sections ci-après.



Lettre affichée	Fonction
C (clear)	Efface les dessins.
L	Active le mode « ligne » (une seule action).
C / c (circle)	Permet de sélectionner un grand/petit cercle (une seule action)
A	Flèche automatique à l'extrémité d'un dessin à main levée.
D	Sélectionne la couleur et l'épaisseur des traits.
Br1 / Br2	Permet de basculer entre Brush1 et Brush2 (Pinceau 1 et Pinceau 2)
E	Permet d'effacer une partie du dessin.

Lettre affichée	Fonction
k / >k<	Incrusteur désactivé/activé.
L	Appelle le module Library (Bibliothèque) où des dessins, logos, etc. peuvent être sauvegardés.
C	Insère un point CUE OUT sur le clip en cours.
S	Relit le clip en vitesse de ralenti. La vitesse du ralenti est prédéfinie dans le paramètre PGM Speed dans le menu Setup (Page 2 – F3)
P	Relit le clip en cours à la vitesse normale.

Le décompte du clip affiche les données temporelles de la trame. En d'autres termes, le décompte correspond à la vitesse du ralenti.

Remarque

En sélectionnant la fonction C (Effacer) au niveau de sortie monitoring, vous accédez au menu Clear et au menu DFC (Définir la couleur). Le menu DFC permet de sélectionner la couleur du pinceau dans une palette de couleur YUV.

Si vous travaillez en mode réseau, la fonction Paint peut être appliquée tant à des clips distants qu'à des clips locaux.

14.3 DESCRIPTION DES FONCTIONS

Ligne droite / ligne discontinue (L)

Sélectionnez L sur l'affichage de la sortie monitoring en mode Paint. Vous êtes invité à entrer le premier point de la ligne.

Placez le stylet sur le point de départ et appuyez légèrement. Placez ensuite le stylet sur le point suivant et appuyez de nouveau légèrement. Une ligne droite apparaît pour connecter ces 2 points. Répétez ces opérations autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la ligne soit complète, puis placez le stylet sur la zone ESC dans le coin supérieur droit de l'affichage à l'écran et appuyez légèrement. Le système revient automatiquement par défaut au mode de dessin à main levée.

Dessin de cercle (O)

Sélectionnez cette option afin de dessiner des cercles.

Un menu vous permet de choisir parmi diverses options :

- Set centre (Définir le centre, par défaut) : un pointeur apparaît à l'écran pour vous permettre de positionner le centre du cercle. Le rayon est celui utilisé en dernier lieu ou le rayon par défaut si aucun n'a été défini au préalable.
- Define (Définir) : cette option permet d'ouvrir, d'exporter, d'importer ou de supprimer du contenu d'une base de données.

  Cliquez sur le menu Define et suivez les instructions suivantes :

  - Définissez le centre du cercle.
  - Définissez le rayon.

Vous pouvez ensuite choisir de sauvegarder ou non le nouveau cercle :

- Esc : aucun cercle n'est dessiné.

Dessin d'une ellipse (0)

Sélectionnez cette option pour dessiner des ellipses. Un menu vous permet de choisir parmi diverses options :

- Set centre (Définir le centre, par défaut) : un pointeur apparaît à l'écran pour vous permettre de positionner le centre de l'ellipse. La forme est celle utilisée en dernier lieu ou la forme par défaut si aucune n'a été définie au préalable.
- Define (Définir) : vous permet de modifier la forme de l'ellipse. Cliquez sur le menu Define et suivez les instructions suivantes :

  - Définissez le coin gauche.
  - Définissez le coin opposé.

Vous pouvez ensuite choisir de sauvegarder ou non la nouvelle ellipse.

- Esc : aucune ellipse n'est dessinée.

Flèche (A)

Sélectionnez A. Lorsque vous dessinez sur la tablette puis retirez le stylet, une flèche bien nette apparaît à l'extrémité de la ligne. Cette fonction reste activée. Sélectionnez A à nouveau.

Couleur et Densité (D)

Sélectionnez D sur l'affichage de la sortie monitoring en mode Paint. Choisissez la couleur de votre choix puis sélectionnez l'épaisseur requise.

Ces données sont enregistrées en tant que paramètre Br1 ou Br2 en fonction de celui actuellement sélectionné au moment où vous accédez à l'option D. Par conséquent, deux types peuvent être enregistrés.

Effacer (E)

En sélectionnant E en mode Paint vous pouvez utiliser le stylet comme un effaceur. Cette fonction reste activée. Lorsque vous n'en avez plus besoin, sélectionnez E de nouveau pour la désactiver et revenir au précédent mode de dessin actif.

Supprimer (C)

En sélectionnant C en mode Paint vous pouvez supprimer tout le dessin. Une fois sélectionné, vous avez le choix entre 3 options : CIr pour supprimer, DfC pour définir des couleurs personnalisées ou ESC pour quitter cette fonction sans supprimer aucun dessin.

Si vous sélectionnez l'option DfC (Définition de couleurs), le système affiche un nouvel écran contenant une zone de sélection U-V, et une zone de sélection de niveau Y. Sélectionnez tout d'abord la couleur que vous souhaitez modifier en haut de l'écran, puis sélectionnez les valeurs U-V et Y en déplaçant le stylet au bon endroit dans chacune des zones de sélection. Lorsque le réglage est effectué, déplacez le stylet sur une zone vide de l'écran.

La fonction CLEAR (SUPPRIMER) est également disponible à partir du Remote (SHIFT + B).

Incrusteur (K)

Cette fonction peut être sélectionnée avec le stylet. Cliquez sur K (une flèche apparaît/disparaît) dans l'affichage en mode Paint, ou appuyez sur SHIFT + A dans le menu du Remote. Cette fonction fera apparaître/disparaître le dessin par fondu enchaîné en utilisant, pour le fondu, la durée définie dans le menu Setup (page 1, F6).

Bibliothèque (L)

L'option L permet d'accéder à une bibliothèque dans laquelle l'utilisateur peut charger ou sauvegarder des dessins et des logos complets.

15. Mode Target (Cible)

15.1 INTRODUCTION

Remarque

Le mode Target est une option logicielle qui exige l'installation du code de licence 114. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

Le mode Target n'est pas disponible sur les serveurs EVS utilisant des codecs 10 bits.

Cette option logicielle permet le suivi (tracking) d'un objet/une action en utilisant un cercle, une flèche, une ellipse ou un rectangle[1], pour attirer l'attention sur certains détails. L'utilisateur peut choisir la taille, la couleur et l'épaisseur de la bordure ainsi que le niveau d'obscurité du fond de l'image pour mettre en évidence le sujet en question. En y adjoignant la fonction Loop, l'opérateur peut sauvegarder cet effet en tant que clip.

Les fonctions comprises dans ce package logiciel peuvent être exécutées à l'aide de la tablette et du stylet, ou d'un écran tactile. Sélectionné dans le menu Setup, l'outil de pointage habituel est la tablette. Pour basculer entre tablette et écran tactile, sélectionnez F2 dans la page 6.2 (pour autant qu'un écran tactile soit disponible). L'écran tactile doit toujours être connecté au port #6 RS422 et défini dans la page 7.2 (F6) du menu Setup.

[1] Dans ce chapitre, nous utilisons l'expression « objet de tracking » pour faire référence au type de forme sélectionné par l'opérateur (cercle, flèche, ellipse ou rectangle).

15.2 CRÉATION DU SUIVI DE CIBLE

Commencez par sélectionner tous les types appropriés d'objet de tracking, leur taille, couleur, etc.

15.2.1 SÉLECTION DU TYPE D'OBJET DE TRACKING

Le caractère à gauche de la lettre « T » sur la première ligne de l'affichage à l'écran indique l'objet actif :

O (lettre o)	Désigne un cercle (option par défaut)
0 (zéro)	Désigne une ellipse.
↓ / ↑ / → / ←	Désigne une flèche.
▮	Désigne un rectangle.
Z	Indique que le mode zoom est actif (dans ce cas, seul le cercle est disponible).

15.2.2 SELECTION D'AUTRES PARAMÈTRES DE L'OBJET DE TRACKING

T :	Sélectionne l'ombrage de l'arrière-plan (Transparency level, niveau de transparence).
E :	Sélectionne l'épaisseur de la bordure (Edge, bord).
S :	Sélectionne la taille de l'objet de tracking (Size, taille).
C :	Sélectionne la couleur de la bordure (Colour, couleur).

Remarque

Pour sélectionner la taille de l'objet de tracking lorsqu'il s'agit d'un rectangle ou d'une ellipse, cliquez sur le S dans la première ligne de l'affichage à l'écran. Vous devez définir la position de 2 coins opposés du rectangle (dans le cas d'une ellipse, vous devez définir les coins opposés du rectangle dans lequel s'inscrit l'ellipse). Lorsque ces 2 coins sont définis, le système dessine le rectangle ou l'ellipse qui en résulte. Vous pouvez confirmer en cliquant sur OK ou effacer l'objet en cliquant sur CLEAR et redéfinir une nouvelle forme.

15.2.3 METTRE EN ÉVIDENCE DU CONTENU VIDÉO

1. Sélectionnez le contenu que vous souhaitez mettre en évidence (il peut s'agir d'un clip ou simplement d'une relecture recalée).
2. Dans le contenu, placez-vous sur la trame correspondant au point de départ de la cible et placez le stylet sur la tablette.

   A ce stade, l'objet de tracking apparaît à l'écran. Si l'objet de tracking est une flèche, elle apparaît légèrement décalée par rapport à la position du curseur de manière à ce que le sujet reste visible.
3. Lorsque le cercle est correctement positionné, marquez une image clé (keyframe) :
   - en appuyant sur le bouton du stylet ;
   - en cliquant sur le signe M dans l'écran de monitoring.

   Le K apparaît maintenant dans le coin supérieur gauche pour indiquer qu'une image clé a été marquée.
4. Repositionnez le contenu et marquez l'image clé suivante, et ainsi de suite.

Lorsque l'image clé finale a été marquée, la relecture peut être recalée.

Lorsque la relecture est activée, l'illustration apparaît avec un effet de fondu sur la première image clé et disparaît avec un effet de fondu sur la dernière image.

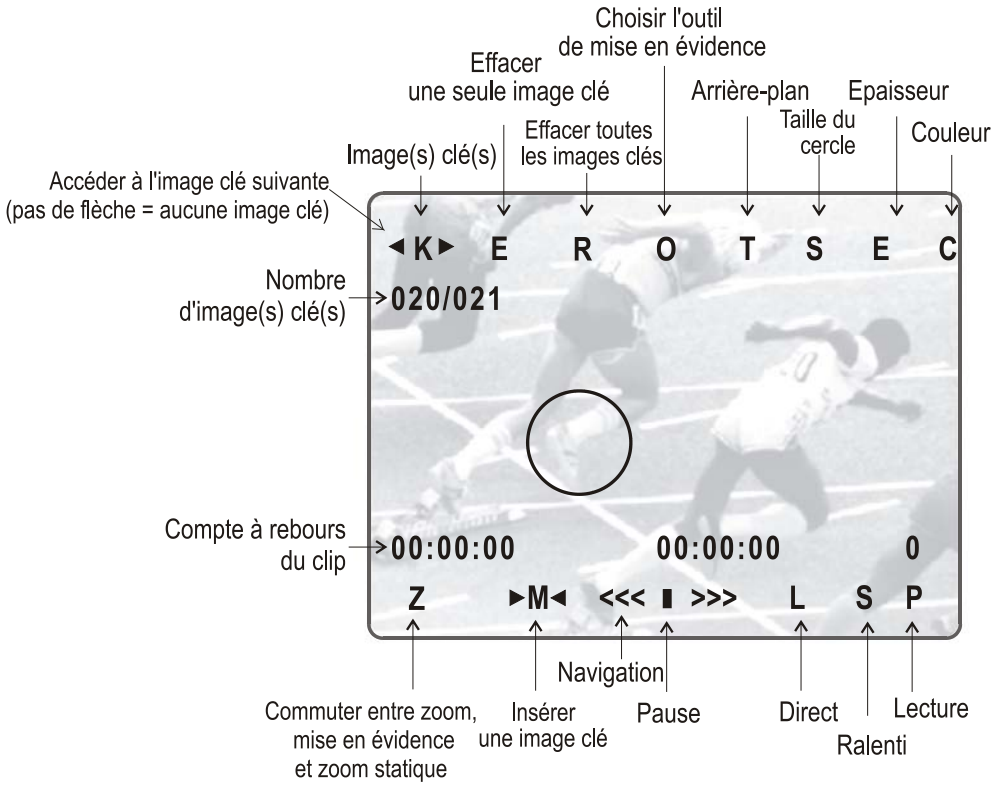
Repassez le contenu en mode Loop. L'effet peut désormais être récupéré et sauvegardé comme un nouveau clip avec le suivi de cible (Target Tracking).

Ce processus peut être répété à plusieurs reprises pour inclure plusieurs cercles. Reportez-vous à l'explication du mode Loop à la page 19.

15.2.4 RÈGLES D'UTILISATION DES IMAGES CLÉS

1. Les premières/dernières images clés peuvent correspondre aux points IN/OUT du clip.
2. Si, lors d'une relecture, le suivi de l'action manque de précision, arrêtez la relecture à l'endroit où l'objet de tracking s'est écarté de la cible et utilisez le stylet pour déplacer le cercle vers le point correct en marquant une image clé supplémentaire. Cette opération peut être répétée autant de fois que nécessaire.
3. Lorsque vous vérifiez/modifiez un suivi de cible, les flèches qui s'affichent dans la partie inférieure gauche de l'écran peuvent servir à sélectionner l'image clé marquée suivante ou précédente.
4. Si vous devez effacer un seule image clé, utilisez les flèches pour accéder à l'image clé en question puis sélectionnez E (ERASE). Pour effacer TOUTES les images clés, utilisez la fonction R (RESET).
5. Si vous travaillez en mode réseau, la fonction Target Tracking peut être appliquée tant à des clips distants qu'à des clips locaux.

15.3 AFFICHAGE DE LA SORTIE MONITORING EN MODE TARGET



Lettre affichée	Fonction
T	Sélectionne le niveau d'obscurité du fond d'image (8 choix).
S	Sélectionne la taille du cercle (8 choix).
E	Sélectionne l'épaisseur de la bordure (8 choix)
C	Sélectionne la couleur de la bordure (8 choix)
<K>	Indique qu'une image clé a été marquée sur la trame en cours.
E	Efface l'image clé actuellement affichée
R	Efface toutes les images clés du clip en cours.
Z	Bascule entre le zoom, le zoom statique et la mise en évidence normale.
M	Permet de marquer une image clé directement à partir de l'écran tactile ou de la tablette. Si l'option est active, une image clé est automatiquement créée lorsque vous touchez un point à l'écran. Cette option redevient inactive après la création de chaque image clé.

Lettre affichée	Fonction
C	Marque un point CUE OUT sur la trame en cours.
S	Démarre le ralenti (prédéfini dans le paramètre Prg Spd).
P	Rejoue le clip en cours.
<<< >>>	Effectue une recherche dans le contenu (clip ou enregistrement en direct). Un simple clic avec le stylet permet d'avancer ou de reculer d'une image.

OPTIONS DE ZOOM

Dans l'écran du Remote, la sélection de l'option Zoom (touche multifonction A) à partir du Remote modifiera l'objet de tracking en fonction Zoom. Le cercle agrandira 4x la zone mise en évidence de l'image. C'est une fonction intéressante pour montrer, par exemple, un pied sur une ligne, une balle ou un ballon à l'intérieur ou extérieur des limites de jeu.

Remarque

L'effet de fondu n'est pas disponible lorsque vous utilisez l'effet Zoom. Les paramètres T, S, E et C ne sont pas disponibles non plus en mode Zoom.

En sélectionnant à nouveau Zoom, vous basculez en mode Zoom statique. Quand vous sélectionnez l'option Zoom, souvenez-vous que le logiciel mettra quelques secondes à appliquer la modification.

Le zoom statique permet d'agrandir une zone de l'image par l'incrustation d'une image dans l'image.

En mode Zoom statique, dans le coin inférieur gauche de l'écran, un « P » s'affiche à l'écran afin de définir la position du zoom statique.

Cliquez simplement sur le P et déplacez le curseur jusqu'à l'endroit où vous voulez positionner le zoom statique.

AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR LES IMAGES CLÉS

Dans l'affichage à l'écran, une seconde ligne est ajoutée afin d'indiquer le nombre d'images clés marquées ainsi que la position de l'image clé active.

Le tableau ci-dessous décrit les différentes informations affichées :

Affichage	Description
---/---	Aucune image n'est définie.
---/021	21 images clés sont définies mais l'utilisateur n'est pas positionné sur une image clé.
012/021	21 images clés sont définies et l'utilisateur se trouve sur la douzième image clé des 21 images clés définies.

OPTIONS DE TRANSPARENCE

Sélectionnez le dernier choix des options de transparence pour définir un fond noir et blanc.

16. Mode Offside Line (Ligne de hors-jeu)

16.1 INTRODUCTION

16.1.1 DÉFINITION ET CLÉ DE LICENCE

Remarque

Le mode Offside Line est une option logicielle qui exige l'installation du code de licence 114. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

Le mode Offside Line n'est pas disponible sur les serveurs EVS utilisant des codecs 10 bits.

Le mode Offside Line interne permet de voir la ligne de hors-jeu en appliquant un ombrage à une partie du terrain. Vous pouvez utiliser cette fonction sur les clips ou les trains chargés sur le PGM1. Cet effet peut être ensuite enregistré dans la boucle du serveur et réinséré dans la source d'un canal d'enregistrement

Le mode Offside Line externe propose un fonction de ligne de hors-jeu plus avancée ainsi que des outils de direct, lorsque le serveur EVS est utilisé conjointement avec l'application Epsio. Pour plus d'informations, consultez le manuel de l'utilisateur Epsio.

16.1.2 ACTIVATION DU MODE OFFSIDE LINE

Pour activer le mode Offside Line, vous devez définir les paramètres dans la page 9.2 du menu Setup du Remote de la façon suivante :

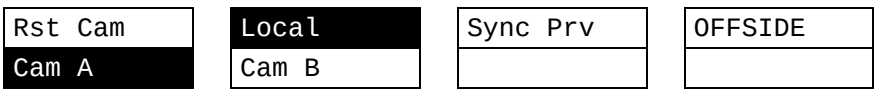
Le paramètre Offside Line (F2) doit avoir la valeur « Yes » (Oui).

Le paramètre External Offside (F3) doit avoir la valeur « No » (Non).

Lorsque vous activez la ligne de hors-jeu, vous ne pouvez plus utiliser un contrôleur secondaire.

16.1.3 ACCÈS AU MODE OFFSIDE LINE

Lorsque le mode est actif, l'option Offside Line est disponible dans le menu opérationnel en mode PGM/PRV ou Multi PGM :

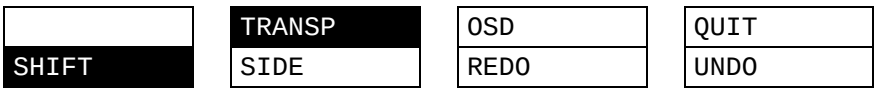


Pour accéder à ce mode, appuyez sur la touche SHIFT+D.

16.1.4 PRÉSENTATION DES COMMANDES ASSOCIÉES À LA LIGNE DE HORS-JEU

Menu principal

Le menu Offside Line se présente comme suit et la touche Mark clignote :



Le tableau ci-dessous répertorie les différentes commandes disponibles :

Commandes de l'affichage à l'écran	Description
SHIFT (Glissement) /TILT (Inclinaison) (A)	Déplace la ligne horizontalement (glissement) ou autour de son point de pivotement (inclinaison)
SIDE (Côté) (B)	Change la zone ombrée de côté.
REDO (Rétablir) (C)	Permet de rétablir la dernière action annulée. Vous pouvez rétablir les 10 dernières actions annulées.
UNDO (Annuler) (D)	Permet d'annuler la dernière action. Vous pouvez annuler les 10 dernières actions.
TRANSP (transparence) (SHIFT+B)	Permet à l'utilisateur de modifier le niveau de transparence à l'aide du T-BAR o ou du Jog. Appuyez sur ENTER pour valider l'action.
OSD (Affichage à l'écran) (SHIFT+C)	Permet de masquer ou d'afficher les informations dans l'affichage à l'écran (OSD).
QUIT (SHIFT+D)	Permet de quitter le mode de ligne de hors-jeu.

Menu secondaire

Si vous appuyez sur la touche MENU, l'application affiche un menu secondaire qui vous permet de définir les paramètres de ligne de hors-jeu suivant :

Paramètre	Description
Pause duration (Durée de pause)	Durée (en image) de la mise en pause du train ou du clip et de l'affichage de la marque de ligne de hors-jeu.
Fade in/out duration (Durée du fondu d'ouverture/fermeture)	Durée (en images) de l'effet de fondu sur les points IN et OUT de la séquence de hors-jeu.
Preroll duration (Durée du pré-roll)	Pré-roll (en secondes) avant la séquence de hors-jeu automatiquement défini comme marque lors de l'enregistrement de la séquence.

16.2 MARQUER UNE LIGNE DE HORS-JEU

Pour marquer une ligne de hors-jeu dans un clip ou un train d'enregistrement, procédez comme suit :

1. Chargez le clip ou le train sur le PGM1 et faites défiler jusqu'à la position à laquelle marquer la ligne de hors-jeu.

2. Appuyez sur SHIFT-D pour accéder au menu Offside Line :

	TRANSP	OSD	QUIT
SHIFT	SIDE	REDO	UNDO

   La fonction SHIFT (Glissement) est active par défaut.

3. Faites tourner le Jog pour positionner la ligne horizontalement avec la fonction SHIFT activée.

4. Appuyez sur la touche A pour basculer entre la fonction SHIFT et la fonction TILT.

5. Faites tourner le Jog pour incliner la ligne à l'angle souhaité avec la fonction TILT activée.

   Le cas échéant, vous pouvez déplacer la position du point de pivotement utilisé pour définir l'inclinaison de la ligne.

6. De l'étape 3 à 5, vous pouvez redéfinir l'image à tout moment en appuyant sur PRV CTL et en faisant tourner le Jog pour accéder à l'image requise. Cliquez à nouveau sur PRV CTL pour poursuivre le montage de la séquence de hors-jeu.

7. Une fois la première ligne définie, appuyez sur TAKE pour la fixer.

8. Le cas échéant, faites tourner le jog pour déplacer le point de pivotement et appuyez une seconde fois sur TAKE. Ensuite, faites tourner le jog pour couper la ligne et changer son inclinaison à partir du point de pivotement.

   Vous pouvez répéter cette étape plusieurs fois pour délimiter avec précision la zone de hors-jeu sur le terrain.

9. A tout moment, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

   - Appuyez sur la touche B (Side, côté) pour changer le côté de la zone ombrée de la zone de hors-jeu le long de la ligne de hors-jeu. Par défaut, il s'agit du côté gauche de la ligne de hors-jeu.
   - Appuyez sur la touche SHIFT+B (Transp.) pour modifier la transparence de la zone de hors-jeu avec le T-BAR ou le Jog.

10. Appuyez sur Mark pour valider la position de la ligne.

La ligne de hors-jeu est marquée et peut être rejouée aussi longtemps que vous êtes en mode Offside Line.

Si vous voulez définir une autre séquence de hors-jeu, vous devez quitter le mode puis y revenir.

16.3 MODIFIER UNE LIGNE DE HORS-JEU

Lorsque la ligne de hors-jeu a été créée, vous pouvez toujours charger la séquence et la modifier.

Pour modifier une séquence de hors-jeu existante, procédez comme suit :

1. En mode Offside Line, appuyez sur Last Cue jusqu'à ce que vous atteigniez la marque correspondant à la séquence de hors-jeu requise.

   Le menu suivant sur le Remote :

		OSD	QUIT
EDIT	SIDE		UNDO

2. Appuyez sur la touche A (Edit, modifier).

3. Faites tourner le jog pour déplacer le point de pivotement jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez couper la ligne.

4. Appuyez sur TAKE pour fixer le point de pivotement.

5. Faites tourner le jog pour couper la ligne et changer son inclinaison à partir du point de pivotement.

6. Répétez les étapes 3 et 5 pour chaque nouveau point de pivotement à définir.

7. Appuyez sur Mark (Marquer) pour valider les modifications.

16.4 LIRE UNE SÉQUENCE DE HORS-JEU

Lorsque la ligne de hors-jeu a été définie, vous pouvez rejouer la séquence aussi longtemps que vous êtes en mode Offside Line. Elle sera lue en fonction des paramètres définis dans le menu secondaire. Pour plus d'informations, consultez la section 16.1.4 « Présentation des commandes associées à la LIGNE DE HORS-JEU », page 167.

Pour jouer une séquence de hors-jeu existante, procédez comme suit :

1. En mode Offside Line, appuyez sur Last Cue jusqu'à ce que vous atteigniez la marque de pré-roll de la séquence de hors-jeu requise.

2. Appuyez sur PLAY pour lire la séquence.

La séquence de hors-jeu est rejouée en fonction de la vitesse définie par l'opérateur. Lorsque la séquence atteint l'image clé, elle se met en pause et la ligne de hors-jeu s'affiche en fonction de la durée du fondu d'ouverture/fermeture et de la durée de pause définies dans le menu secondaire. Vous devez déplacer le T-BAR ou appuyez sur la touche PLAY du Remote.

16.5 MARQUES ASSOCIÉES À UNE SÉQUENCE DE HORS-JEU

Lors de la création d'une séquence de hors-jeu, une marque est automatiquement définie sur deux positions :

- Position à laquelle la ligne de hors-jeu est définie
- Position correspondant au pré-roll avant la séquence de hors-jeu

Lorsque le mode de hors-jeu est activé, l'opérateur peut appuyer sur Last Cue pour accéder à l'une de ces marques associées aux séquences de hors-jeu. Dès que vous avez atteint la première marque du train ou du clip et que vous appuyez à nouveau sur Last Cue, vous revenez à la dernière marque.

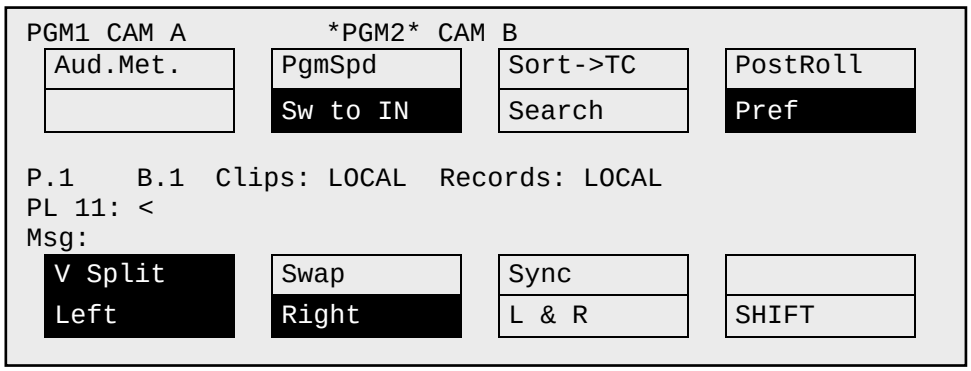
17. Mode Split Screen

Le mode Split Screen est une option logicielle qui permet d'obtenir un effet de comparaison d'images sur le PGM 1. Il fonctionne de façon similaire au mode 2PGM, à la seule différence que les deux sorties sont à présent les parties gauche et droite de l'écran (division verticale de l'écran) ou les parties supérieure et inférieure de l'écran (division horizontale de l'écran) ou encore ces deux parties sont mélangées dans l'ensemble de l'écran (mode Split Mix - Superposition d'images). Le mode Split Screen permet également un ajustement de type DVE de la vidéo dans l'effet de comparaison, pour obtenir un positionnement optimal du contenu.

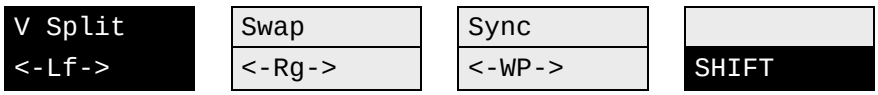
Remarque

Le mode Split Screen horizontal n'est pas disponible en HD Supermotion 3x dans les formats DVCPro HD et MPEG 2 i-frame 1080i.

17.1.1 COMPARAISON D'IMAGES VERTICALE (V SPLIT)

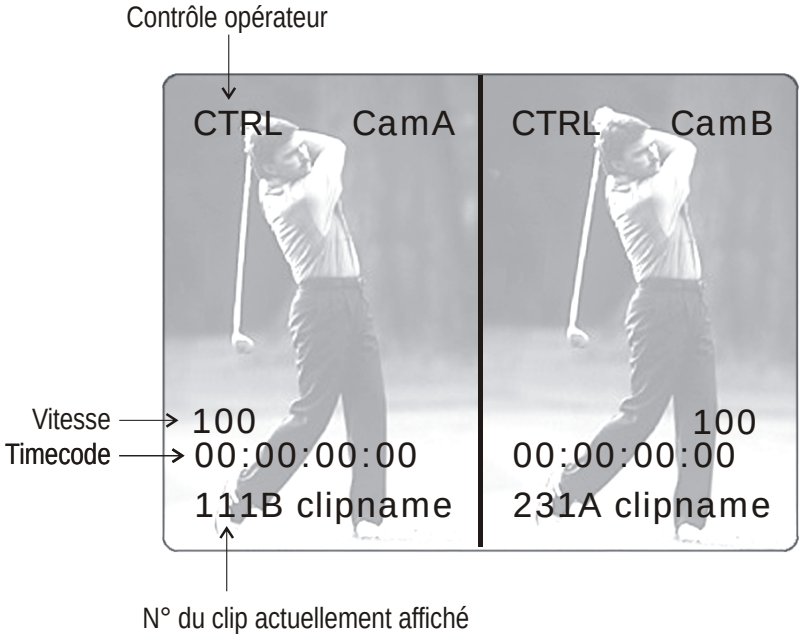


Appuyez sur la touche SHIFT (D) pour passer des commandes normales aux commandes spéciales et vice-versa.



Commande	Description
LEFT	Permet de contrôler la partie de gauche de la sortie monitoring.
RIGHT	Permet de contrôler la partie de droite de la sortie monitoring.
L & R	Permet de contrôler les deux parties en même temps.
SHIFT	Permet d'accéder/quitter les commandes spéciales.
← LF →	Permet de centrer l'image de gauche.

Commande	Description
← RG →	Permet de centrer l'image de droite.
← WP →	Permet de déplacer la ligne de séparation.
V SPLIT / H SPLIT	Permet de commuter entre la comparaison d'images verticale et la comparaison d'images horizontale
SWAP	Permet de permuter les sources des deux côtés.
SYNC	Permet de synchroniser le PGM sélectionné avec l'autre. Appuyez sur cette touche puis sélectionnez le PGM à utiliser comme référence.



Appuyez sur la touche LEFT pour prendre le contrôle de la partie gauche de l'écran et y rappeler le clip souhaité. Utilisez le Jog pour effectuer une recherche à l'intérieur du clip jusqu'à ce que vous ayez atteint l'image requise.

Appuyez sur la touche RIGHT pour prendre le contrôle de la partie droite de l'écran et répétez la même opération avec le clip que vous souhaitez voir s'afficher de ce côté.

Vous pouvez également déplacer horizontalement les clips se trouvant de chaque côté de manière à ce que l'action se trouve au centre de l'image.

Appuyez sur la touche SHIFT (D) pour accéder à ce mode. Le menu est modifié, comme illustré plus haut.

Appuyez sur la touche ← LF →, et déplacez le Jog pour centrer l'image de gauche.

Appuyez sur la touche ← RG → et exécutez la même opération pour l'image de droite.

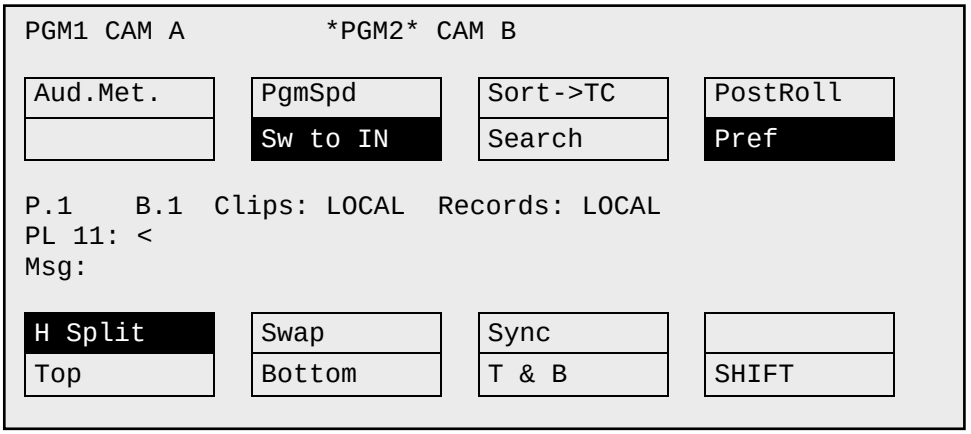
Pour restaurer les positions par défaut, appuyez sur CLEAR + ← LF →, ← RG →.

Si vous appuyez sur la touche ← WP →, vous pouvez déplacer la ligne de séparation. Pour restaurer la position par défaut de cette ligne, appuyez sur CLEAR + ← WP →.

Pour quitter le mode SHIFT, appuyez à nouveau sur la touche SHIFT (D).

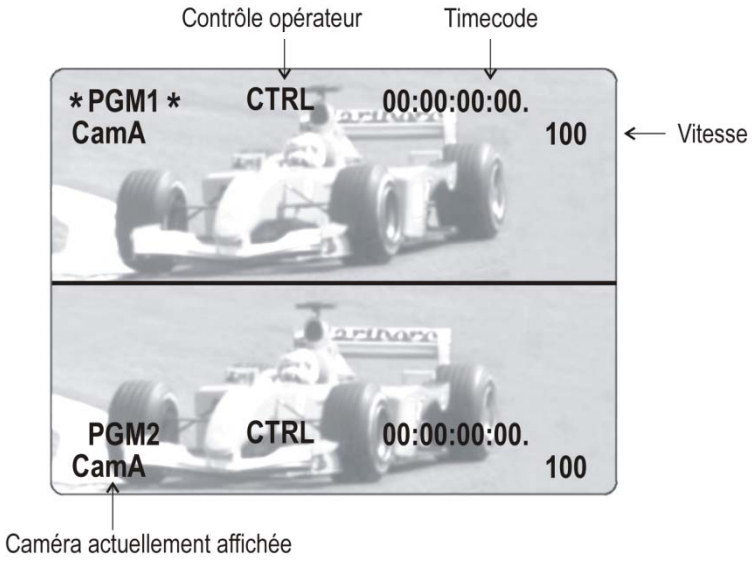
Si vous travaillez en mode réseau, la comparaison d'images peut être appliquée tant à des clips distants qu'à des clips locaux.

17.1.2 COMPARAISON D'IMAGES HORIZONTALE (H SPLIT)

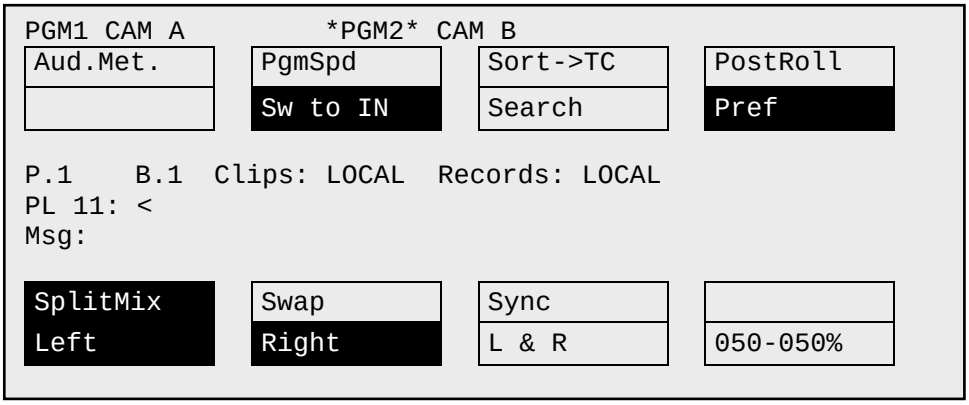


Appuyez sur la touche SHIFT (D) pour passer des commandes normales aux commandes spéciales et vice-versa.

Toutes les commandes sont identiques aux commandes du mode V Split (comparaison d'images verticale).



17.1.3 SUPERPOSITION D'IMAGES (SPLIT MIX)



Ce mode fonctionne de la même manière que les modes H Split et V Split, à la seule différence que la position ne doit pas être ajustée puisque les deux images sont présentées en image pleine.

La touche D permet à l'opérateur de régler le pourcentage de superposition entre les deux sources. Appuyez sur la touche D pour mettre la fonction en surbrillance puis déplacez le T-BAR pour régler le niveau de superposition entre les deux sources.

17.1.4 MODE AUTO-TRACKING

Le mode Auto-tracking (Auto-suivi) s'applique uniquement au mode V Split et permet d'ajuster la position horizontale d'une séquence pour s'assurer qu'elle se trouve aussi près que possible du centre de la partie de gauche/droite de l'écran.

Pour utiliser le mode Auto-tracking, la première étape consiste à suivre l'objet qui doit être maintenu au centre de l'image. En mode Target Track (Suivi de cible), les images clés sont marquées pour déterminer le parcours de l'objet. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 15 « Mode Target (Cible) », page 160.

Une fois l'opération de suivi terminée dans les clips requis, passez en mode Split Screen (Comparaison d'images) et rappelez ces clips dans les parties gauche et droit de l'écran. Si des images clés ont été marquées dans les clips sélectionnés, le mot « TRACKED » apparaît du côté correspondant de la sortie monitoring. Lors de la lecture, l'image est déplacée horizontalement pour maintenir l'objet suivi au centre de son cadre.

Pour désactiver temporairement le mode Auto Tracking sans quitter le mode Split Screen, appuyez sur CLEAR+LEFT (désactive l'auto-suivi du côté gauche) ou CLEAR+RIGHT (désactive l'auto-suivi du côté droit).

18. Mode Hypermotion

18.1 INTRODUCTION

18.1.1 DÉFINITION ET CLÉ DE LICENCE

Remarque

Le mode Hypermotion est une option logicielle qui exige l'installation du code de licence 20. Pour plus d'informations sur la clé de licence requise, contactez l'équipe de vente ou de support.

Le mode Hypermotion permet au serveur de contrôler une caméra Hypermotion. Ces caméras enregistrent du contenu à une vitesse de trame très supérieure aux caméras classiques. Les séquences d'images sont enregistrées dans la mémoire tampon de la caméra Hypermotion. Ces séquences sont ensuite enregistrées sur le serveur via la connexion SDI standard. La caméra Hypermotion est considérée comme une caméra normale par le serveur.

18.1.2 ACTIVATION DU MODE HYPERMOTION

Pour être en mesure d'accéder au mode Hypermotion, les conditions préalables suivantes doivent être remplies :

- Vous devez posséder le code de licence requis.
- Vous avez activé le paramètre Hypermotion dans le menu Setup du Remote, à la page page 6.4, F1. Voir aussi le manuel de configuration Multicam.
- Vous avez sélectionné le nombre correct de Remotes dans le menu principal en fonction du mode Remote défini dans le menu Setup du Remote, à la page 6.4, F3. Voir aussi le manuel de référence technique XT (logiciel).

  Selon le mode Remote sélectionné, vous contrôlerez uniquement la caméra Hypermotion ou la caméra Hypermotion et un PGM du serveur.

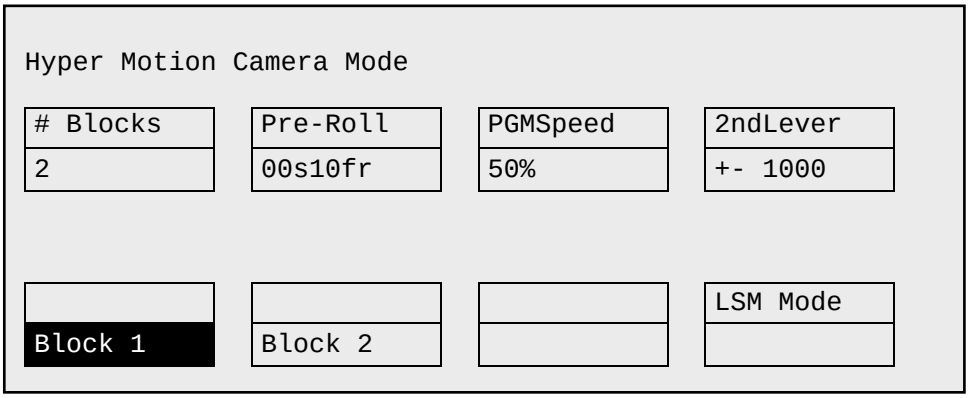
18.1.3 ACCÈS ET SORTIE DU MODE HYPERMOTION

- Pour accéder au menu Hypermotion, appuyez sur les touches SHIFT+D (HyperMo) dans le menu opérationnel.
- Pour quitter le menu Hypermotion ou basculez vers le mode de contrôle de PGM, appuyez à nouveau sur SHIFT+D dans le menu opérationnel. En mode Hypermotion + LSM, la touche D affiche le mode LSM.

18.2 DESCRIPTION DES COMMANDES

18.2.1 MENU PRINCIPAL

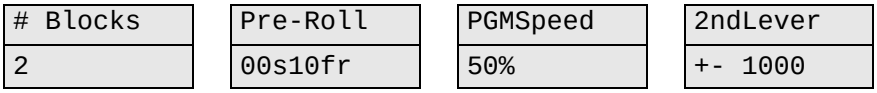
Le menu Hypermotion comprend un menu principal ainsi qu'un menu secondaire présentés ci-dessous.



Le menu principal affiche les blocs sélectionnés dans le paramètre #Blocks du menu secondaire. Seuls les blocs activés sont affichés. Le bloc en surbrillance est celui actuellement utilisé par l'opérateur.

18.2.2 MENU SECONDAIRE

Pour accéder au menu secondaire, appuyez sur la touche MENU :



Le menu secondaire permet d'accéder aux paramètres Hypermotion décrit dans le tableau ci-dessous. Pour modifier un paramètre, appuyez sur la touche multifonction correspondante et faites tourner le Jog pour sélectionner la valeur requise.

Paramètre	Description	Valeurs
# Blocks (Nbre de blocs)	Nombre de blocs mémoire de la caméra Hypermotion à utiliser. Le nombre de blocs affichés dans le menu principal dépend du nombre de blocs défini dans ce paramètre.	1 à 4 (Par défaut : 1).
Pre-Roll	Pré-roll pour les marques définies dans le contenu enregistré dans la caméra Hypermotion. La commande Last Cue permet d'accéder au timecode/pré-roll souhaité si le contenu est disponible. Dans le cas contraire, le pré-roll n'est pas appliqué.	entre 0s01fr et 5s00fr. (Par défaut : 00s00fr)

Paramètre	Description	Valeurs
PGMSpeed	Vitesse du PGM qui sera appliquée pour la lecture du contenu enregistré sur la caméra Hypermotion.	50, 100 (par défaut), 200, 300, 400, 1000
2nd Lever (Plage de vitesse secondaire)	Plage de vitesse secondaire qui sera appliquée pour la lecture du contenu enregistré sur la caméra Hypermotion.	0-1000, +- 1000 (par défaut)

18.2.3 COMMANDES PRINCIPALES

Le tableau suivant répertorie les diverses commandes qu'il est possible d'utiliser sur le Remote pour contrôler la caméra Hypermotion, ainsi que la commande correspondante sur la caméra Hypermotion :

Commande du Remote	Commande de la caméra Hypermotion	Description
PLAY	Play	Rejoue du contenu du bloc mémoire actif.
SHIFT-PLAY	-	Lance une lecture du bloc mémoire actif à la vitesse définie dans le paramètre PGMSpeed.
Mark	Mark cue point	Lorsqu'il n'existe qu'un seul bloc mémoire, cette commande insère une marque dans le bloc actif. Cette fonction n'est pas disponible sur toutes les caméras équipées d'une mémoire multibloc.
Last cue	Search	Lorsqu'il n'existe qu'un seul bloc mémoire, cette fonction permet d'accéder à la marque précédente si des marques ont été définies. Dans le cas d'une mémoire multibloc, cette fonction permet d'accéder à la marque précédente du bloc actif si des marques ont été définies dans ce bloc. Si aucune marque n'a été définie dans un bloc, cette fonction arrête l'enregistrement et se recale sur la première image enregistrée.
RECORD	Start ARM	Lance l'enregistrement en boucle sur le bloc mémoire actif.

Commande du Remote	Commande de la caméra Hypermotion	Description
TAKE	Trig/Stop rec	Lorsqu'il n'existe qu'un seul bloc mémoire ou que le dernier bloc est atteint, cette commande arrête l'enregistrement. Dans le cas d'une mémoire multibloc, cette fonction arrête l'enregistrement sur le bloc actif et commence automatiquement à enregistrer dans le bloc suivant.
Lever	-	Lit le contenu spécifié comme plage de vitesse secondaire pour la fonction Hypermotion.

18.3 CONTRÔLE DE LA CAMÉRA HYPERMOTION À L'AIDE DU REMOTE

18.3.1 DÉFINITION DU NOMBRE DE BLOCS MÉMOIRE

INTRODUCTION

Certaines caméras permettent de fractionner la mémoire en plusieurs blocs. Avant d'enregistrer du contenu sur la caméra Hypermotion, vous devez spécifier le nombre de blocs mémoire à utiliser (1, 2, 3 ou 4 blocs). Par défaut, un seul bloc est défini.

Lorsque vous utilisez plusieurs blocs mémoire, ces derniers sont considérés comme des unités individuelles. En d'autres termes, vous devez manuellement passer d'un bloc à l'autre pour continuer à enregistrer dans le bloc suivant. Les marques sont des pré-rolls qui ne peuvent être utilisés que dans une configuration à un seul bloc mémoire.

DÉFINIR LE NOMBRE DE BLOCS MÉMOIRE

Pour définir plusieurs blocs mémoire dans la caméra Hypermotion, procédez comme suit :

1. Dans le menu Hypermotion, appuyez sur MENU pour accéder au menu secondaire.
2. Appuyez sur A pour activer le champ # Blocks, lequel vous permet de définir le nombre de blocs que doit contenir la mémoire de la caméra.
3. Faites tourner le Jog pour sélectionner le nombre de blocs voulu.
4. Appuyez à nouveau sur MENU pour valider votre sélection et revenir dans le menu principal du mode Hypermotion.

La mémoire de la caméra a été fractionnée dans le nombre de blocs spécifié, tous les blocs étant de même taille. Les touches CAM A à D correspondent respectivement aux blocs mémoire 1 à 4.

18.3.2 PROCÉDURE GÉNÉRALE D'ENREGISTREMENT ET DE LECTURE AVEC UN SEUL BLOC MÉMOIRE

Dans le cas où vous contrôlez une caméra configurée avec un seul bloc mémoire, la procédure générale d'enregistrement et de lecture est la suivante :

1. Commencez l'enregistrement sur la caméra en appuyant sur la touche RECORD du Remote.

2. Au cours de l'enregistrement, vous pouvez insérer des marques dans le contenu enregistré en appuyant sur MARK.

3. Arrêtez l'enregistrement de l'une des façons suivantes :

   - Appuyez sur Last cue pour recaler la caméra sur la marque précédente en prenant en compte le pré-roll.
   - Faites tourner le bouton du Jog pour recaler la caméra sur l'image requise.
   - Lorsque vous appuyez sur TAKE, vous arrêtez simplement l'enregistrement.

4. Appuyez sur PLAY pour lancer la lecture.

   Au cours de la lecture, le contenu lu sur la caméra Hypermotion est enregistré sur le serveur via la connexion SDI.

18.3.3 PROCÉDURE GÉNÉRALE D'ENREGISTREMENT ET DE LECTURE AVEC PLUSIEURS BLOCS MÉMOIRE

Dans le cas où vous contrôlez une caméra configurée avec plusieurs blocs mémoire, la procédure générale d'enregistrement et de lecture est la suivante :

1. Appuyez sur la touche multifonction (A à D) correspondant au bloc mémoire (1 à 4) sur lequel vous souhaitez enregistrer le contenu.

2. Commencez l'enregistrement sur la caméra en appuyant sur la touche RECORD du Remote. Cette fonction démarre l'enregistrement en mode Loop (boucle) sur le bloc donné.

3. Lorsque vous souhaitez commencer à enregistrer sur un autre bloc, appuyez sur TAKE.

4. Arrêtez l'enregistrement de l'une des façons suivantes :

   - Appuyez sur Last cue pour recaler la caméra sur la première image enregistrée du bloc.
   - Faites tourner le bouton du Jog pour recaler la caméra sur l'image requise.
   - Sélectionnez un autre bloc pour charger la première image enregistrée dans ce bloc en mode de lecture.

5. Appuyez sur PLAY pour lancer la lecture.

   Au cours de la lecture, le contenu lu sur la caméra Hypermotion est enregistré sur le serveur via la connexion SDI.

18.3.4 CRÉATION D'UN CLIP À PARTIR DU CONTENU ENREGISTRÉ PAR LA CAMÉRA HYPERMOTION

Lorsque la caméra relit son contenu sur le serveur EVS, il est possible de créer automatiquement des clips à l'aide du Remote LSM contrôlant la caméra. A l'aide des touches IN et OUT ainsi que des touches F_, l'opérateur peut créer un clip à partir du train d'enregistrement correspondant à la caméra Hypermotion et le stocker dans un emplacement de clip. De cette façon, il est possible de créer des clips à partir de la caméra Hypermotion sans contrôler de PGM et sans attendre que tout le contenu soit enregistré sur le serveur.

Lorsque vous avez rejoué le contenu enregistré sur la caméra Hypermotion, il est disponible dans le train d'enregistrement de la caméra définie dans le paramètre Recorder (page 6.4, F2). Vous pouvez ensuite créer des clips à partir de ce contenu.

Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Revenez en mode LSM à l'aide des touches SHIFT+D (en mode Hypermotion+LSM) ou utilisez un autre Remote (en mode Hypermotion uniquement).

2. Chargez le train d'enregistrement approprié sur le PGM.

3. A l'aide du Jog, faites défiler le contenu et insérez des points MARK IN, MARK OUT de la façon habituelle pour créer le clip voulu.

19. Protocoles Sony, XtenDD35, Odetics et VDCP

19.1 PRÉSENTATION DES PROTOCOLES

Ces protocoles permettent au serveur d'être contrôlé par des équipements externes.

Protocole Sony BVW75

Ce protocole permet au serveur d'être considéré comme un VTR par l'équipement de contrôle. Sur un canal de lecture, toutes les commandes de navigation habituelles (lecture, lecture variable, pause, accès au timecode, pause, arrêt, etc.) sont prises en charge. Sur un canal d'enregistrement, seules les commandes Rec et Stop sont prises en charge.

Ce protocole est le plus simple mais il ne prend pas en charge la gestion des clips. Il doit être utilisé lorsque l'équipement de contrôle ne prend pas en charge les protocoles XtenDD35, Odetics or Louth VDCP (ex : contrôleurs de montage, applications NLE, certains pupitres de mélange vidéo, contrôleurs VTR, etc.)

Protocole XtenDD35

Ce protocole est basé sur le protocole Sony BVW75 pour toutes les commandes de navigation standards. Il possède des commandes étendues et peut donc assurer la gestion des clips : à l'aide de ce protocole, l'équipement de contrôle peut créer, nommer, rappeler et supprimer des clips.

Ce protocole peut être utilisé avec la gamme de pupitres de mélange vidéo Thomson/GVG XtenDD et avec les contrôleurs DNF ST300-EVS et 4040CL-EVS.

Protocole Odetics

Ce protocole est basé sur le protocole Sony BVW75 pour toutes les commandes de navigation standards. Il possède des commandes étendues et peut donc assurer la gestion des clips et des playlists : à l'aide de ce protocole, l'équipement de contrôle peut créer, nommer, rappeler et supprimer des clips.

Ce protocole peut être utilisé avec de nombreux équipements de contrôle et logiciels d'automation différents, notamment les contrôleurs DNF ST300 et 4040CL.

Exemples de commandes non standard dans les protocoles Sony, XtenDD35 et Odetics sur le canal de lecture d'un serveur EVS :

REC : lorsqu'une commande REC est envoyée à un canal de lecture, ce canal revient en mode E2E sur son train d'enregistrement par défaut. Si le canal d'enregistrement par défaut associé à ce lecteur est actuellement arrêté, il se place automatiquement sur la dernière image enregistrée et se met en pause.

EJECT : si le canal de lecture n'est pas encore en mode E2E lorsque la commande est envoyée, il revient en mode E2E sur son train d'enregistrement par défaut (tout comme s'il avait reçu une commande REC). Si le canal de lecture est déjà en mode E2E, il bascule vers le canal d'enregistrement disponible suivant (A→B→C→…→A→…). Cette option est notamment utile avec un contrôleur de montage BVE pour permettre au monteur de sélectionner le train d'enregistrement qu'il souhaite utiliser.

Protocole Louth VDCP

Il s'agit d'un protocole plus complexe, essentiellement utilisé par des systèmes d'automation mais aussi par des pupitres de mélange vidéo Sony. Il n'est pas basé sur le Sony BVW75 et peut gérer tant des clips que des playlists.

Protocole IPDP

Pour plus d'information sur le mode de contrôle du serveur par l'application IPDirector, référez-vous au manuel de l'utilisateur et au manuel de référence technique d'IP Director.

Glossaire

HANC LTC	Timecode LTC horizontal intégré, tel que défini dans les normes XMPTE 259M et RP188.
HANC VITC	Timecode VITC horizontal intégré, tel que défini dans les normes XMPTE 259M et RP188.
LTC	Le LTC (Longitudinal Timecode) est un signal horaire inséré dans un enregistrement de bande audio. Il est enregistré sur une piste audio qui défile sur toute la longueur de la bande, d'où l'appellation de timecode longitudinal. Il ne peut être lu que pendant la lecture de la bande.
Table LTC	Table de sauts de timecode dans laquelle les sauts de timecodes LTC sont stockés.
OSD	On-Screen Display (affichage à l'écran) Informations affichées à l'écran de la sortie monitoring.
Clip protégé	Clip créé sur un serveur EVS et qui ne peut pas être supprimé manuellement par les utilisateurs. Il peut s'agit de clips : • stockés dans des pages du serveur définies comme des pages protégées dans les paramètres ; • stockés dans des pages dédiées à un protocole ; • insérés dans une playlist ou une timeline (dans ce cas, l'utilisateur peut forcer la suppression) ; • diffusés à l'antenne (dans ce cas, le clip est dit verrouillé plutôt que protégé).
Protection du point IN	Position, c-à-d. le timecode, qui représente la première image du contenu vidéo protégé d'un clip, par exemple la première image avant la poignée IN.
Protection du point OUT	Position, c-à-d. le timecode, qui représente la dernière image du contenu vidéo protégé d'un clip, par exemple la dernière image après la poignée OUT.
Point IN	Position, c-à-d. le timecode, qui représente la première image d'un clip. Parfois désignée par l'expression Short IN.

Point OUT	Position, c-à-d. le timecode, qui représente la première image d'un clip. Parfois désignée par l'expression Short OUT.
Clip non protégé	Clip que les utilisateurs peuvent supprimer manuellement via une action Delete (Supprimer). Ces clips sont toutefois protégés en écriture : ils ne seront jamais automatiquement supprimés par le train d'enregistrement.
VITC	Le VITC (Vertical Interval Timecode) est un signal horaire inséré dans un enregistrement vidéo. Il est enregistré dans l'intervalle de trame vertical entre les images successives, d'où son nom.
Table VITC	Table de sauts de timecode dans laquelle les timecodes définis par l'utilisateur sont stockés. Il s'agit généralement des timecodes VITC en SD et HANC VITC en HD mais il peut s'agir d'un autre type.

Instant Tapeless Technology

EVS Broadcast Equipment
Liège Science Park
16, rue Bois St Jean
B-4102 Ougrée
Belgium

Corporate Headquarters
+32 4 361 7000

North & Latin America Headquarters
+1 973 575 7811

Asia & Pacific Headquarters
+852 2914 2501

Other regional offices available on
www.evs.tv/contact

EVS To learn more about EVS go to **www.evs.tv**